	Equipement	
	# nom_	
	# armure_	
	# bchance_	
	and 2 more	
	+ Equipement()	
	+ ~Equipement()	
	+ getNom()	
	and 5 more	
	e_	
1	DEquip	
	+ DEquip()	
	+ ~DEquip()	
	+ getBforce()	
	and 4 more	
	# replace()	
	Ţ	
	DEquipF	
	+ DEquipF()	
	+ ~DEquipF()	