Equipement	
# nom_	
# armure_	
# bchance_	
and 2 more	
+ Equipement()	
+ ~Equipement()	
+ getNom()	
and 5 more	
À	
DEquip	
# e_	
+ DEquip()	
+ ~DEquip()	
+ getBforce()	
and 4 more	
# replace()	
DEquipC	
+ DEquipC()	
+ ~DEquipC()	