```
┌─────────────────────────────┐
│         Equipement          │
├─────────────────────────────┤
│ # nom_                      │
│ # armure_                   │
│ # bchance_                  │
│ and 2 more...               │
├─────────────────────────────┤
│ + Equipement()              │
│ + ~Equipement()             │
│ + getNom()                  │
│ and 5 more...               │
└─────────────────────────────┘
              △
              │
      ┌───────────────┐
      │     Torse     │
      ├───────────────┤
      │               │
      ├───────────────┤
      │ + Torse()     │
      │ + ~Torse()    │
      │ + type()      │
      └───────────────┘
              △
              │
      ┌───────────────┐
      │  TorseForce   │
      ├───────────────┤
      │               │
      ├───────────────┤
      │ + TorseForce()│
      │ + ~TorseForce()│
      └───────────────┘
```