	Equipement	
	# nom_ # armure_ # bchance_ and 2 more	
	+ Equipement() + ~Equipement() + getNom() and 5 more	
_		
	Casque	
	Casque	
	+ Casque() + ~Casque() + type()	
	Δ	
	CasqueVie	
	+ CasqueVie()	