Equipement	
# nom_ # armure_ # bchance_ and 2 more	
+ Equipement() + ~Equipement() + getNom() and 5 more	
	_
DEquip	
# e_	
+ DEquip() + ~DEquip() + getBforce() and 4 more # replace()	
Δ	
DEquipA	
+ DEquipA() + ~DEquipA()	