```
┌─────────────────────────┐
│       Equipement        │
├─────────────────────────┤
│                         │
├─────────────────────────┤
│ + ~Equipement()         │
│ + getNom()              │
│ + getBforce()           │
│ and 9 more...           │
└─────────────────────────┘
            △
            │
┌─────────────────────────┐
│         Torse           │
├─────────────────────────┤
│                         │
├─────────────────────────┤
│ + ~Torse()              │
│ + getNom()              │
│ + getBforce()           │
│ and 9 more...           │
└─────────────────────────┘
            △
            │
┌─────────────────────────┐
│      TorseChance        │
├─────────────────────────┤
│ - nom_                  │
│ - armure_               │
│ - bchance_              │
│ and 2 more...           │
├─────────────────────────┤
│ + TorseChance()         │
│ + getNom()              │
│ + getBforce()           │
│ and 8 more...           │
└─────────────────────────┘
```