```
┌─────────────────────────┐
│      Equipement         │
├─────────────────────────┤
│ # nom_                  │
│ # armure_               │
│ # bchance_              │
│ and 2 more...           │
├─────────────────────────┤
│ + Equipement()          │
│ + ~Equipement()         │
│ + getNom()              │
│ and 5 more...           │
└─────────────────────────┘
             △
             │
┌─────────────────────────┐
│        DEquip           │
├─────────────────────────┤
│ # e_                    │
├─────────────────────────┤
│ + DEquip()              │
│ + ~DEquip()             │
│ + getBforce()           │
│ and 4 more...           │
│ # replace()             │
└─────────────────────────┘
             △
             │
┌─────────────────────────┐
│        DEquipV          │
├─────────────────────────┤
│                         │
├─────────────────────────┤
│ + DEquipV()             │
│ + ~DEquipV()            │
└─────────────────────────┘
```