	Equipement
1 1	# nom_ # armure_ # bchance_ and 2 more
:	+ Equipement() + ~Equipement() + getNom() and 5 more
	A T
	Jambe
	+ Jambe() + ~Jambe() + type()
•	Ā
	JambeChance
+ JambeChance() + ~JambeChance()	