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