Equipement	
# nom_ # armure_ # bchance_ and 2 more	
+ Equipement() + ~Equipement() + getNom() and 5 more	
Δ	
Coorus	
Casque	
+ Casque()	
+ ~Casque()	
+ type()	
Ā	
CasqueChance	
+ CasqueChance()	