```
Equipement
# nom
# armure
# bchance
and 2 more...
+ Equipement()
+ ~Equipement()
+ getNom()
and 5 more...
         #e
    DEquip
 + DEquip()
 + ~DEquip()
 + getBforce()
 and 4 more...
 # replace()
    DEquipF
 + DEquipF()
 + ~DEquipF()
```