Equipement # nom # armure # bchance_ and 2 more + Equipement() + ~Equipement() + getNom() and 5 more DEquip # e + DEquip() + ~DEquip() + getBforce() and 4 more # replace() DEquipF + DEquipF()		
# armure_ # bchance_ and 2 more + Equipement() + ~Equipement() + getNom() and 5 more DEquip # e + DEquip() + ~DEquip() + getBforce() and 4 more # replace() DEquipF	Equipement	
# bchance_ and 2 more + Equipement() + ~Equipement() + getNom() and 5 more DEquip # e + DEquip() + ~DEquip() + getBforce() and 4 more # replace() DEquipF	# nom_	
and 2 more + Equipement() + ~Equipement() + getNom() and 5 more DEquip # e + DEquip() + ~DEquip() + getBforce() and 4 more # replace() DEquipF DEquipF	# armure_	
+ Equipement() + ~Equipement() + getNom() and 5 more DEquip # e + DEquip() + ~DEquip() + getBforce() and 4 more # replace() DEquipF + DEquipF	# bchance_	
+ ~Equipement() + getNom() and 5 more DEquip # e + DEquip() + ~DEquip() + getBforce() and 4 more # replace() DEquipF + DEquipF()	and 2 more	
+ getNom() and 5 more DEquip # e + DEquip() + ~DEquip() + getBforce() and 4 more # replace() DEquipF + DEquipF()	+ Equipement()	
DEquip # e_ + DEquip() + ~DEquip() + getBforce() and 4 more # replace() DEquipF	+ ~Equipement()	
DEquip # e_ + DEquip() + ~DEquip() + getBforce() and 4 more # replace() DEquipF + DEquipF()	+ getNom()	
# e_ + DEquip() + ~DEquip() + getBforce() and 4 more # replace() DEquipF + DEquipF()	and 5 more	
# e_ + DEquip() + ~DEquip() + getBforce() and 4 more # replace() DEquipF + DEquipF()		
+ DEquip() + ~DEquip() + getBforce() and 4 more # replace() DEquipF + DEquipF()	DEquip	
+ ~DEquip() + getBforce() and 4 more # replace() DEquipF + DEquipF()	# e_	
+ getBforce() and 4 more # replace() DEquipF + DEquipF()	+ DEquip()	
and 4 more # replace() DEquipF + DEquipF()	+ ~DEquip()	
# replace() DEquipF + DEquipF()	+ getBforce()	
DEquipF + DEquipF()	and 4 more	
+ DEquipF()	# replace()	
+ DEquipF()		
	DEquipF	