# nom_ # armure_ # bchance_ and 2 more + Equipement() + ~Equipement() + getNom() and 5 more DEquip # e_ + DEquip() + ~DEquip() + getBforce() and 4 more # replace() DEquipV + DEquipV() + ~DEquipV()		
# armure_ # bchance_ and 2 more + Equipement() + ~Equipement() + getNom() and 5 more DEquip # e_ + DEquip() + ~DEquip() + getBforce() and 4 more # replace() DEquipV + DEquipV()	Equipement	
+ ~Equipement() + getNom() and 5 more DEquip # e + DEquip() + ~DEquip() + getBforce() and 4 more # replace() DEquipV + DEquipV()	# armure_ # bchance_	
# e_ + DEquip() + ~DEquip() + getBforce() and 4 more # replace() DEquipV + DEquipV()	+ ~Equipement() + getNom()	
# e_ + DEquip() + ~DEquip() + getBforce() and 4 more # replace() DEquipV + DEquipV()	Δ	_
# e_ + DEquip() + ~DEquip() + getBforce() and 4 more # replace() DEquipV + DEquipV()	T	
# e_ + DEquip() + ~DEquip() + getBforce() and 4 more # replace() DEquipV + DEquipV()		
+ DEquip() + ~DEquip() + getBforce() and 4 more # replace() DEquipV + DEquipV()	DEquip	
+ ~DEquip() + getBforce() and 4 more # replace() DEquipV + DEquipV()	# e_	
+ getBforce() and 4 more # replace() DEquipV + DEquipV()	+ DEquip()	
and 4 more # replace() DEquipV + DEquipV()	+ ~DEquip()	
# replace() DEquipV + DEquipV()	+ getBforce()	
DEquipV + DEquipV()	and 4 more	
+ DEquipV()	# replace()	
+ DEquipV()		
	DEquipV	