

TItems

- [TItems — Présentation Générale / Overview](#)
- [TItems — Dépendances & Installation / Dependencies & Installation](#)
- [TItems — Commandes & Permissions / Commands & Permissions](#)
- [TItems — Armure de Ferme & Items de Combat / Farm Armor & Combat Items](#)
- [TItems — Items de Ferme / Farming Items](#)
- [TItems — Builders, Orbes, Sceptre & Sell Stick](#)
- [TItems — Lootbags, Masques, Hache Évolutive & Boss Eggs](#)
- [TItems — Configuration](#)
- [TItems — PlaceholderAPI & API Développeur / Developer API](#)

TItems — Présentation Générale / Overview

“ **Plugin** : TItems

Auteur / Author : TotallyStudios

Version Minecraft : 1.8.8

Type de serveur / Server type : Faction

FR — Description

TItems est un plugin Minecraft 1.8.8 développé par TotallyStudios pour les serveurs Faction. Il ajoute une large collection d'items personnalisés avec des comportements uniques gérés via un système de **behaviors** (comportements) chargés depuis `items.yml`.

Ce que le plugin apporte

- **Items de combat** : armes épiques liées au joueur, observateurs de potions/armure, hook
- **Items de ferme** : haches, houes, épées spécialisées pour les fermes à monstres et cultures
- **Items de construction** : builders qui placent des blocs automatiquement
- **Orbes** : consommables accordant des effets de potion temporaires
- **Sceptre de téléportation** : se téléporter vers ses ennemis en combat
- **Sacs de butin (Lootbags)** : récompenses aléatoires par tier (common → legendary)
- **Masques** : multiplicateurs d'argent et d'XP Jobs
- **Boss Eggs** : spawner des boss personnalisés configurables
- **Hache de ferme évolutive** : système de progression à 4 niveaux

Architecture technique

Chaque item est défini dans `items.yml` avec un `behavior` qui détermine son comportement. Les behaviors sont des classes Java chargées au démarrage et instanciées par `BehaviorList`. Les données persistantes par joueur/item (kills, uses, stats) sont stockées via **NBT** directement sur l'item.

EN — Description

TItems is a Minecraft 1.8.8 plugin developed by TotallyStudios for Faction servers. It adds a wide collection of custom items with unique behaviors managed via a **behavior** system loaded from `items.yml`.

What the plugin provides

- **Combat items**: epic player-bound weapons, potion/armor observers, hook
- **Farming items**: axes, hoes, swords specialized for mob and crop farms
- **Builder items**: axes that automatically place blocks
- **Orbs**: consumables granting temporary potion effects
- **Teleportation Scepter**: teleport to enemies during combat
- **Lootbags**: random rewards by tier (common → legendary)
- **Masks**: money and Jobs XP multipliers
- **Boss Eggs**: spawn configurable custom bosses
- **Upgradable Farm Axe**: 4-level progression system

Technical architecture

Each item is defined in `items.yml` with a `behavior` that determines its logic. Behaviors are Java classes loaded at startup and instantiated by `BehaviorList`. Per-player/item persistent data (kills, uses, stats) is stored via **NBT** directly on the item.

Fichiers de configuration / Config files

Fichier / File	Rôle FR	Role EN
<code>config.yml</code>	Format d'affichage des nombres	Number display format
<code>items.yml</code>	Définition de tous les items	All item definitions
<code>lang.yml</code>	Messages envoyés aux joueurs	Messages sent to players
<code>LANG/items_FR.yml</code>	Noms d'items en français	Item names in French
<code>LANG/items_EN.yml</code>	Noms d'items en anglais	Item names in English

Items — Dépendances & Installation / Dependencies & Installation

Dépendances obligatoires / Required Dependencies

Plugin	Rôle FR	Role EN
Vault	Gestion de l'économie	Economy management
Factions	Intégration claims / factions	Factions & claims integration

“ ⚠ Sans Vault ou Factions, le plugin **ne démarrera pas**. / Without Vault or Factions, the plugin **will not start**.

Dépendances optionnelles / Soft Dependencies

Plugin	Fonctionnalité activée FR	Feature EN
ShopGUIPlus	Vente d'items via le shop	Item selling via shop
Jobs	Multiplicateur XP pour les masques	XP multiplier for masks
CombatTagPlus	Détection du combat (Sceptre)	Combat detection (Scepter)
Quests	Intégration quêtes	Quest integration
PlaceholderAPI	Placeholders boss <code>%tboss...%</code>	Boss placeholders

Installation

FR

1. Placer le fichier `.jar` dans le dossier `/plugins/`
2. S'assurer que **Vault** et **Factions** sont présents et fonctionnels
3. Démarrer le serveur — les fichiers de config sont générés automatiquement dans `plugins/TItems/`
4. Arrêter le serveur
5. Éditer `plugins/TItems/items.yml` pour configurer les items
6. Éditer `plugins/TItems/lang.yml` pour personnaliser les messages
7. Redémarrer le serveur ou utiliser `/titems reload`

EN

1. Place the `.jar` file in the `/plugins/` folder
2. Ensure **Vault** and **Factions** are present and working
3. Start the server — config files are auto-generated in `plugins/TItems/`
4. Stop the server
5. Edit `plugins/TItems/items.yml` to configure items
6. Edit `plugins/TItems/lang.yml` to customize messages
7. Restart the server or use `/titems reload`

Rechargement de la config / Config Reload

La commande `/titems reload` recharge tous les fichiers de configuration sans redémarrer le serveur.

The `/titems reload` command reloads all config files without restarting the server.

```
/titems reload
```

```
Permission: totallycore.reload
```

“i Un rechargement en cours de partie peut provoquer des comportements inattendus si des boss sont actifs. Il est recommandé de recharger hors période

d'activité.

A reload mid-game may cause unexpected behavior if bosses are active.

Recommended to reload during downtime.

TItems — Commandes & Permissions / Commands & Permissions

Commandes / Commands

Commande / Command	Description FR	Description EN	Permission
<code>/items</code>	Affiche l'aide des commandes items	Displays items command help	<code>totallycore.items</code>
<code>/items give <joueur> <item> <qté></code>	Donne un item à un joueur	Gives an item to a player	<code>totallycore.items</code>
<code>/items give <joueur> armor 1</code>	Donne l'armure de ferme complète (4 pièces)	Gives the full farm armor set (4 pieces)	<code>totallycore.items</code>
<code>/items help</code>	Liste tous les items disponibles	Lists all available items	<code>totallycore.items</code>
<code>/items menu</code>	Ouvre le menu des items en GUI	Opens the items GUI menu	<code>totallycore.items</code>
<code>/titems reload</code>	Recharge toutes les configurations	Reloads all configurations	<code>totallycore.reload</code>

Détail des commandes / Command Details

`/items give`

```
/items give <joueur> <item> <quantité>
/items give <joueur> armor <quantité>
```

- `<joueur>` — nom exact du joueur en ligne / exact name of an online player
- `<item>` — clé de l'item dans `items.yml` (ex: `hammer3`, `orbe_fire`, `farming_sword_1`) — **sensible à la casse / case-sensitive**
- `<quantité>` — nombre entier ≥ 1
- Le raccourci `armor` donne automatiquement les 4 pièces de l'armure de ferme / The `armor` shortcut gives all 4 farm armor pieces at once

Exemples / Examples :

```

/items give Steve hammer3 1
/items give Alex orbe_magique 3
/items give Notch armor 1
/items give TotallyAdmin lootbag_legendary 1

```

/titems reload

Recharge `config.yml`, `items.yml` et `lang.yml` à chaud.
 Reloads `config.yml`, `items.yml`, and `lang.yml` at runtime.

Permissions

Nœud / Node	Accès donné FR	Access Granted EN
<code>totallycore.items</code>	Toutes les commandes <code>/items</code>	All <code>/items</code> commands
<code>totallycore.reload</code>	Commande <code>/titems reload</code>	<code>/titems reload</code> command

Messages d'erreur / Error Messages

Définis dans `lang.yml` sous `items.give.*` :

Clé / Key	Situation
<code>items.give.usage</code>	Syntaxe incorrecte / Wrong syntax
<code>items.give.player-not-found</code>	Joueur introuvable / Player not found
<code>items.give.no-item</code>	Clé d'item inexistante / Unknown item key
<code>items.give.invalid-item</code>	Item mal configuré dans <code>items.yml</code> / Misconfigured item
<code>items.give.invalid-amount</code>	Quantité invalide / Invalid amount

Clé / Key	Situation
items.give.success	Don réussi / Successful give

Items — Armure de Ferme & Items de Combat / Farm Armor & Combat Items

Armure de Ferme / Farm Armor

FR

L'armure de ferme est un set complet de 4 pièces en fer. Lorsque le **set entier** est porté, il confère des effets permanents au joueur, y compris le vol infini dans ses claims.

EN

The farm armor is a full iron set of 4 pieces. When the **full set** is worn, it grants permanent effects, including infinite flight within the player's claims.

Pièces / Pieces

Clé <code>items.yml</code>	Nom affiché / Display Name	Type Minecraft
<code>farm.helmet</code>	✦ Farming Helmet ✦	<code>IRON_HELMET</code>
<code>farm.chestplate</code>	✦ Farming Chestplate ✦	<code>IRON_CHESTPLATE</code>
<code>farm.leggings</code>	✦ Farming Leggings ✦	<code>IRON_LEGGINGS</code>
<code>farm.boots</code>	✦ Farming Boots ✦	<code>IRON_BOOTS</code>

Effets (set complet) / Effects (full set)

Effet / Effect	Niveau / Level	Condition
Speed / Vitesse	II	Set complet / Full set

Effet / Effect	Niveau / Level	Condition
Fire Resistance	I	Set complet / Full set
Haste / Célérité	II	Set complet / Full set
No Fall Damage	—	Set complet / Full set
Fly (infini dans les claims)	—	Dans un claim allié / Allied claim

Give raccourci / Shortcut give

```
/items give <joueur> armor 1
```

Donne les 4 pièces en une seule commande. / Gives all 4 pieces in one command.

Items de Combat / Combat Items

Knight's Chestplate & Lord's Rod

Propriété	Valeur
Clés <code>items.yml</code>	<code>god_chestplate</code> , <code>god_rod</code>
Behavior	<code>basic</code>
Rareté / Rarity	EPIC
<code>can-drop</code>	<code>false</code> — ne peut pas être jeté / cannot be dropped
<code>drop-on-death</code>	<code>false</code> — ne drop pas à la mort / does not drop on death
<code>unbreakable</code>	<code>true</code>

“ Ces items sont **liés au joueur** : ils reviennent automatiquement dans l'inventaire après la mort.
These items are **player-bound**: they automatically return to inventory after death.

Divine Bow ?

Propriété	Valeur
-----------	--------

Clé <code>items.yml</code>	<code>god_bow</code>
Behavior	<code>god_bow</code>
Rareté / Rarity	EPIC
Enchantements	<code>ARROW_KNOCKBACK 2</code> , <code>ARROW_INFINITE 1</code>
<code>can-drop</code> / <code>drop-on-death</code>	<code>false</code> / <code>false</code>
<code>unbreakable</code>	<code>true</code>
Stat affichée / Displayed stat	<code>{hits}</code> — entités touchées / entities hit

Arc épique lié au joueur, indestructible, avec flèches infinies. Suit le nombre d'entités touchées.
Epic player-bound bow, indestructible, with infinite arrows. Tracks entities hit.

Divine Blade ?

Propriété	Valeur
Clé <code>items.yml</code>	<code>god_dager</code>
Behavior	<code>god_dager</code>
Rareté / Rarity	EPIC
Enchantements	<code>DAMAGE_ALL 5</code> , <code>FIRE_ASPECT 1</code> , <code>DURABILITY 4</code>
<code>can-drop</code> / <code>drop-on-death</code>	<code>false</code> / <code>false</code>
Stats affichées	<code>{kill}</code> — kills joueurs / player kills + dernier kill / last kill

Épée épique liée au joueur. Affiche le compteur de kills et le dernier joueur éliminé.
Epic player-bound sword. Displays kill counter and last eliminated player.

Potion Observer

Propriété	Valeur
Clé <code>items.yml</code>	<code>potioncounter</code>
Behavior	<code>potioncounter</code>
Rareté / Rarity	RARE
Déclencheur / Trigger	Clic droit sur un joueur / Right-click on a player
<code>maxUses</code>	<code>5</code>

Clic droit sur un joueur pour voir le **nombre de potions** dans son inventaire.
Right-click a player to see the **number of potions** in their inventory.

Durability Observer

Propriété	Valeur
Clé <code>items.yml</code>	<code>armorcounter</code>
Behavior	<code>armorcounter</code>
Rareté / Rarity	RARE
Déclencheur / Trigger	Clic droit sur un joueur / Right-click on a player
<code>maxUses</code>	<code>5</code>

Clic droit sur un joueur pour voir la **durabilité restante** de chaque pièce d'armure (casque, plastron, pantalon, bottes).

Right-click a player to see the **remaining durability** of each armor piece (helmet, chestplate, leggings, boots).

Hook

Propriété	Valeur
Clé <code>items.yml</code>	<code>hook</code>
Behavior	<code>hook</code>
Rareté / Rarity	RARE
<code>maxUses</code>	<code>5</code>

Permet d'**ouvrir une porte** à l'intérieur d'un claim ennemi.

Allows **opening a door** inside an enemy claim.

TItems — Items de Ferme / Farming Items

XP Pickaxe

Propriété	Valeur
Clé <code>items.yml</code>	<code>exp_pickaxe</code>
Behavior	<code>exp_pickaxe</code>
Rareté / Rarity	RARE
Type Minecraft	<code>DIAMOND_PICKAXE</code>
Enchantements	<code>DIG_SPEED 5</code> , <code>DURABILITY 4</code>
Stat affichée	<code>{block_broken}</code> — blocs minés / blocks mined

- FR** — Pioche avec **20% de chance** d'obtenir 2 XP en minant des minerais. Suit le nombre total de blocs minés.
- EN** — Pickaxe with a **20% chance** to gain 2 XP when mining ores. Tracks total blocks mined.

Hammer

Propriété	Valeur
Clé <code>items.yml</code>	<code>hammer3</code>
Behavior	<code>hammer</code>
Rareté / Rarity	RARE
Type Minecraft	<code>DIAMOND_PICKAXE</code>
<code>max-uses</code>	<code>3500</code>
<code>breaking-chance</code>	<code>1.0</code> (100%)
Enchantements	<code>DIG_SPEED 5</code> , <code>DURABILITY 15</code>

Propriété	Valeur
Stat affichée	{uses} / 3500
Blacklist blocs	BEDROCK, LADDER, MOB_SPAWNER

FR — Pioche qui mine en **zone 3×3**. Les blocs de la blacklist ne sont pas affectés par l'effet de zone.

EN — Pickaxe that mines a **3×3 area**. Blacklisted blocks are not affected by the area effect.

Farm Axe (basique / basic)

Propriété	Valeur
Clé <code>items.yml</code>	<code>farm_axe</code>
Behavior	<code>multitool</code>
Rareté / Rarity	RARE
Type Minecraft	<code>DIAMOND_AXE</code>
Enchantements	<code>DIG_SPEED 10</code> , <code>DURABILITY 4</code>
Stat affichée	<code>{block_broken}</code>

FR — Hache polyvalente qui **s'adapte au bloc cassé** (arbre, cacao, etc.). Variante non-évolutive. Pour la version évolutive, voir la page dédiée.

EN — Versatile axe that **adapts to the broken block**. Non-upgradable variant. For the upgradable version, see the dedicated page.

Harvester (Lvl 1 & 2)

Propriété	Lvl 1	Lvl 2
Clé <code>items.yml</code>	<code>harvester_1</code>	<code>harvester_2</code>
Behavior	<code>harvester</code>	<code>harvester</code>
Type Minecraft	<code>WOOD_HOE</code>	<code>DIAMOND_HOE</code>
<code>range</code>	<code>0 (1×1)</code>	<code>0 (1×1)</code>
<code>multiplier</code>	<code>x1</code>	<code>x2</code>
<code>auto-sell</code>	<code>false</code>	<code>false</code>
Upgrade vers / to	<code>harvester_2</code>	<code>harvester_X</code> (custom)
<code>unbreakable</code>	<code>true</code>	<code>true</code>

FR — Houe qui **récolte et replante automatiquement** les cultures. Le Lvl 2 double le rendement. S'upgrade après avoir atteint les seuils de récolte.

EN — Hoe that **auto-harvests and replants** crops. Lvl 2 doubles yield. Upgrades after reaching harvest thresholds.

Conditions d'upgrade / Upgrade conditions

Culture / Crop	Seuil / Threshold
Blé / Wheat (CROPS)	10 000
Nether Wart	10 000
Carottes / Carrots (CARROT)	10 000

“ Toutes les cultures doivent atteindre le seuil simultanément pour déclencher l'upgrade.
All crops must reach the threshold simultaneously to trigger the upgrade.

Farming Sword (Lvl 1 & 2)

Propriété	Lvl 1	Lvl 2
Clé items.yml	farming_sword_1	farming_sword_2
Behavior	farming_sword	farming_sword
Type Minecraft	DIAMOND_SWORD	DIAMOND_SWORD
unbreakable	true	true
auto-sell	false	false
Enchantements	DAMAGE_UNDEAD 5 , LOOT_BONUS_MOBS 5 , DAMAGE_ARTHROPODS 5	DAMAGE_UNDEAD 7 , LOOT_BONUS_MOBS 7 , DAMAGE_ARTHROPODS 5

FR — Épée spécialisée pour **one-shot les monstres de ferme** (zombies, squelettes, araignées). Le Lvl 2 a des enchantements supérieurs. S'upgrade après 100 000 kills de chaque type.

EN — Sword specialized for **one-shotting farm mobs** (zombies, skeletons, spiders). Lvl 2 has higher enchants. Upgrades after 100,000 kills of each type.

Conditions d'upgrade / Upgrade conditions

Monstre / Mob	Seuil / Threshold
---------------	-------------------

Zombie	100 000
Skeleton / Squelette	100 000
Spider / Araignée	100 000

Stats affichées / Displayed stats

{zombie_kill}	– zombies tués / zombies killed
{skeleton_kill}	– squelettes tués / skeletons killed
{spider_kill}	– araignées tuées / spiders killed

Items — Builders, Orbes, Sceptre & Sell Stick

Items de Construction / Builder Items

FR — Les builders sont des haches en fer avec le behavior `placer`. Ils **placent automatiquement un bloc** à intervalle régulier (15 ticks = 0,75 s). Ils ne peuvent pas être utilisés dans les zones protégées.

EN — Builders are iron axes with the `placer` behavior. They **auto-place a block** at a regular interval (15 ticks = 0.75 s). They cannot be used in protected areas.

Clé <code>items.yml</code>	Nom affiché	Bloc placé / Block	Uses	Période / Period
<code>obsi</code>	Bâtisseuse à Obsidienne	<code>OBSIDIAN</code>	30	15 ticks
<code>iron</code>	IronBlock Builder	<code>IRON_BLOCK</code>	30	15 ticks
<code>sand</code>	Sand Builder	<code>SAND</code>	30	15 ticks
<code>dirt</code>	Dirt Builder	<code>DIRT</code>	30	15 ticks
<code>soul_sand</code>	Soul Sand Builder	<code>SOUL_SAND</code>	30	15 ticks
<code>lava</code>	Lava Builder	<code>LAVA</code>	30	15 ticks

“**i** Le bloc est placé sur la **face du bloc cliqué** (`face: block`). Le message `placer-dont` dans `lang.yml` s'affiche si l'utilisation est refusée.

Orbes / Orbs

FR — Les orbes sont des items consommables (behavior `orbe`) qui appliquent des **effets de potion pendant 10 minutes**. Maximum **3 utilisations** par orbe.

EN — Orbs are consumable items (`orbe` behavior) that apply **potion effects for 10 minutes**. Maximum **3 uses** per orb.

Clé <code>items.yml</code>	Nom affiché	Rareté	Effets / Effects
<code>orbe_fire</code>	Fire Orb	RARE	Fire Resistance I (10 min)
<code>orbe_speed</code>	Speed Orb	RARE	Speed II (10 min)
<code>orbe_force</code>	Strength Orb	RARE	Strength I (10 min)
<code>orbe_haste</code>	Haste Orb	RARE	Haste I (10 min)
<code>orbe_magique</code>	Ultimate Orb	EPIC	Fire Resistance + Speed II + Strength + Haste (10 min)

“ L'Ultimate Orb combine tous les effets des 4 orbes en un seul item.
The Ultimate Orb combines all 4 orb effects into a single item.

Sceptre de Téléportation / Teleportation Scepter

Propriété	Valeur
Clé <code>items.yml</code>	<code>scepter</code>
Behavior	<code>scepter</code>
Rareté / Rarity	RARE
Type Minecraft	<code>BLAZE_ROD</code>
<code>uses</code>	5
<code>delay</code>	3 secondes / seconds
Stat affichée	<code>{uses}</code> / 5

FR — Permet de se **téléporter vers ses ennemis** pendant un combat actif. Nécessite d'être en combat (CombatTagPlus). Un délai de 3 secondes s'applique avant la téléportation.
EN — Allows **teleporting to enemies** during active combat. Requires a CombatTag (CombatTagPlus). A 3-second delay applies before teleportation.

Conditions d'utilisation / Usage conditions

- Le joueur doit être **en combat** (tag CombatTagPlus actif)
- Un **cooldown** s'applique entre chaque utilisation
- Sans CombatTagPlus, le message `items.scepter.not-combat` s'affiche

Messages lang.yml

Clé / Key	Situation
items.scepter.not-combat	Sceptre utilisé hors combat
items.scepter.cooldown	Sceptre en cooldown (%time% secondes restantes)
items.scepter.teleport-delay	Téléportation dans %time% secondes

Sell Stick (Bâton Vendeur / Seller Stick)

FR — Le Sell Stick (behavior `sell_stick`) permet de **vendre automatiquement le contenu d'un coffre** en faisant clic droit dessus. Applique un multiplicateur au prix de vente.

EN — The Sell Stick (`sell_stick` behavior) **auto-sells a chest's contents** on right-click. Applies a price multiplier.

Clé <code>items.yml</code>	Nom affiché	Multiplicateur / Multiplier	Utilisations / Uses
<code>sell_stick4</code>	Basic Seller	x1.25	135
<code>sell_stick</code>	Advanced Seller	x1.5	235
<code>sell_stick3</code>	Magic Seller	x2.0	325

“ ⚠ Le joueur doit avoir **accès au coffre** pour pouvoir le vendre. Message d'erreur si l'accès est refusé : `listeners.sell-stick.cannot-access`.

Items — Lootbags, Masques, Hache Évolutive & Boss Eggs

Sacs de Butin / Lootbags

FR — Les lootbags (behavior `lootbag`) s'ouvrent en **clic droit**. Ils accordent une récompense aléatoire parmi celles configurées, selon un système de chances en pourcentage.

EN — Lootbags (`lootbag` behavior) open on **right-click**. They grant a random reward from those configured, based on a percentage chance system.

Clé <code>items.yml</code>	Nom affiché	Tier	Son / Sound	Effet particule
<code>lootbag_common</code>	Common LootBag	<code>common</code>	<code>LEVEL_UP</code>	<code>HAPPY_VILLAGER</code>
<code>lootbag_rare</code>	Rare LootBag	<code>rare</code>	<code>LEVEL_UP</code>	<code>WITCH_MAGIC</code>
<code>lootbag_epic</code>	Epic LootBag	<code>epic</code>	<code>LEVEL_UP</code>	<code>PORTAL</code>
<code>lootbagLegendary</code>	Legendary LootBag	<code>legendary</code>	<code>ENDERDRAGON_GROWL</code>	<code>FLAME</code>

Récompenses par tier / Rewards by tier

Common

Récompense	Chance
Diamond ×1	30%
Iron Ingot ×5	50%
\$500	20%

Rare

Récompense	Chance
Diamond ×5	40%
Emerald ×10	35%
\$2 500	25%

Epic

Récompense	Chance
Diamond Block ×3	35%
Emerald Block ×5	30%
\$10 000	25%
Legendary Sword	10%

Legendary

Récompense	Chance
Diamond Block ×10	30%
\$50 000	35%
\$100 000	20%
Legendary Helmet	15%

“i Les récompenses peuvent être des **items Minecraft** (`item` + `amount`) ou des **commandes** (`command: "eco give %player% X"`). Les chances doivent **totaliser 100%** par lootbag.

Masques / Masks

FR — Les masques (behavior `mask`) sont des items de type `SKULL_ITEM` portés dans le **slot casque**. Ils accordent des multiplicateurs d'argent et d'XP Jobs.

EN — Masks (`mask` behavior) are `SKULL_ITEM` items worn in the **helmet slot**. They grant money and Jobs XP multipliers.

Clé <code>items.yml</code>	Nom affiché	Rareté	Multiplicateur Argent	Multiplicateur Jobs XP
<code>money_mask</code>	Money Mask	RARE	x1.5 (+50%)	x1.0
<code>jobs_mask</code>	Jobs Mask	RARE	x1.0	x1.5 (+50%)
<code>ultimate_mask</code>	Ultimate Mask	EPIC	x2.0 (+100%)	x2.0 (+100%)

⚠ Le multiplicateur Jobs XP nécessite le plugin **Jobs**. Sans Jobs, seul le multiplicateur argent fonctionne.
The Jobs XP multiplier requires the **Jobs** plugin. Without it, only the money multiplier works.

Hache de Ferme Évolutive / Upgradable Farm Axe

FR — Système à **4 niveaux** (behavior `upgradable_farm_axe`). Chaque niveau se débloque en minant/récoltant suffisamment de blocs. Déblocage des fonctionnalités progressif.
EN — **4-level** system (`upgradable_farm_axe` behavior). Each level unlocks by mining/harvesting enough blocks. Features unlock progressively.

Niveau	Clé <code>items.yml</code>	Tree Feller	Auto-Replant Cacao	Multiplicateur	Auto-Sell	Max taille arbre
Lvl 1	<code>upgradable_farm_axe_1</code>	✗	✗	x1	✗	100 blocs
Lvl 2	<code>upgradable_farm_axe_2</code>	✓ (Shift+RC)	✗	x1	✗	150 blocs
Lvl 3	<code>upgradable_farm_axe_3</code>	✓ (Shift+RC)	✓	x2	✗	200 blocs
MAX	<code>upgradable_farm_axe_max</code>	✓ (Shift+RC)	✓	x3	✓	300 blocs

Conditions d'upgrade / Upgrade conditions

Upgrade	Logs nécessaires	Cacao nécessaire
Lvl 1 → Lvl 2	5 000	2 500
Lvl 2 → Lvl 3	15 000	7 500
Lvl 3 → MAX	50 000	25 000

Stats affichées / Displayed stats

<code>{log_count}</code>	– rondins coupés / logs cut
<code>{cocoa_count}</code>	– cacao récolté / cocoa harvested

i Tree Feller se toggle avec **Shift + Clic droit**. Il coupe l'arbre entier automatiquement jusqu'à la taille maximum du niveau.

Boss Eggs

FR — Les boss eggs (behavior `boss_egg`) permettent de **spawner un boss personnalisé** en faisant clic droit sur un bloc. Le boss est entièrement configurable dans `items.yml`.
EN — Boss eggs (`boss_egg` behavior) **spawn a custom boss** on right-click on a block. The boss is fully configurable in `items.yml`.

Exemple de configuration / Example config

```
boss_egg_1:
  type: EGG
  behavior: boss_egg
  boss:
    type: GIANT          # Type d'entité Minecraft
    name: "BOSS LV1"     # Nom affiché au-dessus du boss
    health: 500          # Points de vie
    effects:
      SPEED: 2           # Amplificateur (niveau = valeur - 1)
      INCREASE_DAMAGE: 4
    equipment:
      helmet:
        type: DIAMOND_HELMET
        enchants:
          DURABILITY: 5
        # chestplate, leggings, boots, sword...
    mode: FINAL_DAMAGE   # FINAL_DAMAGE ou BEST_DAMAGER
    loots:
      - "eco give %winner% 10000"
```

Modes de victoire / Win modes

Mode	Condition de victoire FR	Win condition EN
<code>FINAL_DAMAGE</code>	Le joueur qui donne le dernier coup gagne	The player who deals the last hit wins

Mode	Condition de victoire FR	Win condition EN
BEST_DAMAGER	Le joueur ayant infligé le plus de dégâts totaux gagne	The player who dealt the most total damage wins

“ Les commandes `loots` sont exécutées avec `%winner%` remplacé par le nom du gagnant.

`loots` commands are executed with `%winner%` replaced by the winner's name.

TItems — Configuration

config.yml

```
float-format: '%.2f'
```

Définit le format d'affichage des nombres décimaux (ex: prix d'une vente).
%.2f = 2 décimales (ex: 1234.56). / Defines the decimal display format (e.g. sale prices). %.2f = 2 decimal places.

lang.yml — Référence complète / Full Reference

Section items

Clé / Key	Description FR	Description EN
items.give.usage	Syntaxe de la commande	Command syntax
items.give.player-not-found	Joueur introuvable (%name%)	Player not found
items.give.no-item	Item inexistant (%name%)	Item doesn't exist
items.give.invalid-item	Item mal configuré (%name%)	Misconfigured item
items.give.invalid-amount	Quantité invalide	Invalid amount
items.give.success	Don réussi (%player%, %item%, %amount%)	Successful give
items.scepter.not-combat	Sceptre hors combat	Scepter outside combat
items.scepter.cooldown	Sceptre en cooldown (%time%)	Scepter on cooldown
items.scepter.teleport-delay	Délai téléportation (%time%)	Teleport delay

Section listeners

Clé / Key	Description
listeners.entity-killed	Argent gagné sur kill mob (%money%)
listeners.harvested	Vente de récolte (%money%)
listeners.placer-dont	Builder utilisé dans zone interdite
listeners.sell-stick.success	Vente sell stick réussie (%money%)
listeners.sell-stick.cannot-access	Coffre inaccessible
listeners.lootbag.opened	Lootbag ouvert (%tier% , %reward%)
listeners.lootbag.inventory-full	Inventaire plein, item dropped
listeners.farm-axe.tree-feller-enabled	Tree Feller activé
listeners.farm-axe.tree-feller-disabled	Tree Feller désactivé
listeners.farm-axe.upgraded	Hache upgradée (%level%)
listeners.mask.equipped	Masque équipé (%mask%)
listeners.boss.spawned	Boss spawné
listeners.boss.killed	Boss tué (%winner%)
listeners.boss.base-name	Placeholder nom vide (leaderboard boss)
listeners.boss.base-value	Placeholder valeur vide (leaderboard boss)

Section reload

Clé / Key	Description
reload.success	Rechargement réussi
reload.error	Erreur lors du rechargement

items.yml — Structure des items

Item standard (armor, basic)

```
items:
  farm:
    effects:
      - type: FAST_DIGGING
        amplifieur: 1
```

```

- type: SPEED
  amplifier: 1
- type: FIRE_RESISTANCE
helmet:
  type: IRON_HELMET
  damage: 0
  display-name: '&e&lFarming Helmet'
  lore:
    - '&7Ligne de lore'

```

Item custom — Propriétés communes

```

custom-items:
  mon_item:
    type: DIAMOND_SWORD      # Type de matériau Minecraft (obligatoire)
    behavior: god_dager      # Behavior (obligatoire, voir liste ci-dessous)
    damage: 0                # Dommage initial (durabilité utilisée)
    unbreakable: true        # Rend l'item indestructible
    can-drop: false          # Empêche le drop manuel
    drop-on-death: false     # Empêche le drop à la mort
    display-name: '&eNom'    # Nom coloré (codes & supportés)
    flags:
      - HIDE_ENCHANTS        # Masque les enchantements dans le lore
    lore:
      - '&7Ligne 1'
      - '&7Ligne 2'
    enchants:
      DAMAGE_ALL: 5
      FIRE_ASPECT: 1
      DURABILITY: 4

```

Propriétés spécifiques par behavior

placer

```

place:
  type: OBSIDIAN
  data: 0
period: 15      # Ticks entre chaque pose

```

```
max-uses: 30
face: block      # Face du bloc cliqué
```

sell_stick

```
max-uses: 235
multiplier: 1.5
```

lootbag

```
tier: common
sound: LEVEL_UP
effect: HAPPY_VILLAGER
loots:
  1:
    item: DIAMOND      # OU command: "eco give %player% 500"
    amount: 1
    chance: 30
    name: '&bDiamond'
```

mask

```
mask-name: 'Money Mask'
money-multiplier: 1.5
jobs-multiplier: 1.0
```

harvester

```
range: 0
multiplier: 2
auto-sell: false
upgrade:
  farms:
    CROPS: 10000
    NETHER_WARTS: 10000
    CARROT: 10000
  item: harvester_2    # Clé de l'item vers lequel upgrader
```

upgradable_farm_axe

```
tree-feller: true
auto-replant-cocoa: true
```

```
multiplier: 2
auto-sell: false
max-tree-size: 200
upgrade:
  farms:
    LOG: 50000
    COCOA: 25000
  item: upgradable_farm_axe_max
```

boss_egg

```
boss:
  type: GIANT
  name: "BOSS LV1"
  health: 500
  effects:
    SPEED: 2
    INCREASE_DAMAGE: 4
  equipment:
    helmet:
      type: DIAMOND_HELMET
      enchants:
        DURABILITY: 5
  mode: FINAL_DAMAGE # ou BEST_DAMAGER
  loots:
    - "eco give %winner% 10000"
```

Liste de tous les behaviors / Full Behavior List

Behavior	Item(s) associé(s)
basic	god_chestplate, god_rod (item lié sans logique custom)
hammer	hammer3
orbe	orbe_fire, orbe_speed, orbe_force, orbe_haste, orbe_magique
farm_armor	Armure de ferme (set)
god_dager	god_dager

Behavior	Item(s) associé(s)
god_bow	god_bow
scepter	scepter
placer	obsi, iron, sand, dirt, soul_sand, lava
sell_stick	sell_stick, sell_stick3, sell_stick4
harvester	harvester_1, harvester_2
hook	hook
potioncounter	potioncounter
armorcounter	armorcounter
multitool	farm_axe
farming_sword	farming_sword_1, farming_sword_2
exp_pickaxe	exp_pickaxe
boss_egg	boss_egg_1
lootbag	lootbag_common, lootbag_rare, lootbag_epic, lootbag_legendary
mask	money_mask, jobs_mask, ultimate_mask
upgradable_farm_axe	upgradable_farm_axe_1/2/3/max

TItems — PlaceholderAPI & API Développeur / Developer API

PlaceholderAPI

FR — TItems expose des placeholders via PlaceholderAPI (identifiant : `tboss`). Ces placeholders fonctionnent dans un **rayon de 50 blocs** autour d'un boss actif.

EN — TItems exposes placeholders via PlaceholderAPI (identifier: `tboss`). These placeholders work within a **50-block radius** of an active boss.

⚠ Nécessite le plugin **PlaceholderAPI** installé. / Requires **PlaceholderAPI** installed.

Placeholders disponibles / Available Placeholders

Placeholder	Description FR	Description EN	Valeur si aucun boss
<code>%tboss_near_boss%</code>	Boss dans les 50 blocs ?	Boss within 50 blocks?	<code>ERROR</code>
<code>%tboss_health%</code>	HP restants du boss proche	Nearby boss remaining HP	<code>ERROR</code>
<code>%tboss_type%</code>	Type du boss (<code>FINAL_DAMAGE</code> ...)	Boss type	<code>ERROR</code>
<code>%tboss_lead_name_1%</code>	Nom du joueur #1 au classement dégâts	Player name at damage rank #1	<code>Nobody</code>
<code>%tboss_lead_name_2%</code>	Nom du joueur #2 au classement	Player name at damage rank #2	<code>Nobody</code>
<code>%tboss_lead_name_N%</code>	Nom du joueur #N	Player name at rank N	<code>Nobody</code>
<code>%tboss_lead_health_1%</code>	Dégâts infligés par le joueur #1	Damage dealt by player #1	<code>0</code>

Placeholder	Description FR	Description EN	Valeur si aucun boss
<code>%tboss_lead_health_N%</code>	Dégâts infligés par le joueur #N	Damage dealt by player #N	<code>0</code>

Usage exemple (scoreboard, HUD...)

```

Boss proche: %tboss_near_boss%
Vie restante: %tboss_health%
#1 - %tboss_lead_name_1% (%tboss_lead_health_1% dmg)
#2 - %tboss_lead_name_2% (%tboss_lead_health_2% dmg)

```

API Développeur / Developer API

Le package d'API est `fr.totallycorp.titems.api.event`. Il expose des **Bukkit events personnalisés** que les plugins tiers peuvent écouter.

The API package is `fr.totallycorp.titems.api.event`. It exposes **custom Bukkit events** that third-party plugins can listen to.

HarvestEvent

Déclenché lors de la récolte d'une culture via les items TItems (Harvester).
Fired when a crop is harvested via TItems items (Harvester).

Méthodes / Methods :

Méthode / Method	Retour / Return	Description
<code>getPlayer()</code>	<code>Player</code>	Joueur qui récolte / Harvesting player
<code>getMaterial()</code>	<code>Material</code>	Type de culture récoltée / Harvested crop type

Exemple / Example :

```

@EventHandler
public void onHarvest(HarvestEvent event) {
    Player player = event.getPlayer();
    Material crop = event.getMaterial();
    // votre logique / your logic
}

```

InstantKillEvent (*Cancelable*)

Déclenché quand un monstre est tué en un coup par la Farming Sword. **Annulable**.

Fired when a mob is one-shot by the Farming Sword. **Cancelable**.

Méthodes / Methods :

Méthode / Method	Retour / Return	Description
<code>getKiller()</code>	<code>Player</code>	Joueur attaquant / Attacking player
<code>getEntity()</code>	<code>LivingEntity</code>	Entité tuée / Killed entity
<code>setCancelled(true)</code>	<code>void</code>	Annule le one-shot / Cancels the one-shot

Exemple / Example :

```
@EventHandler
public void onInstantKill(InstantKillEvent event) {
    if (someCondition) {
        event.setCancelled(true);
    }
}
```

PlayerDropOnDeathEvent

Déclenché à la mort d'un joueur pour gérer les drops d'items TItems. Permet de **forcer la conservation** d'un item spécifique.

Fired on player death to manage TItems item drops. Allows **forcing item retention**.

Méthodes / Methods :

Méthode / Method	Retour / Return	Description
<code>getPlayer()</code>	<code>Player</code>	Joueur décédé / Deceased player
<code>getDrops()</code>	<code>List<ItemStack></code>	Items normaux dropés / Normal item drops
<code>getArmor()</code>	<code>List<ItemStack></code>	Armures dropées / Armor drops
<code>getAllDrops()</code>	<code>List<ItemStack></code>	Tous les drops combinés / All drops combined
<code>keepItem(ItemStack)</code>	<code>void</code>	Force la conservation d'un item / Forces item retention

Méthode / Method	Retour / Return	Description
<code>getKeep()</code>	<code>List<ItemStack></code>	Liste des items conservés / Kept items list

Exemple / Example :

```
@EventHandler
public void onDeath(PlayerDropOnDeathEvent event) {
    // Conserver tous les Nether Stars / Keep all Nether Stars
    event.getDrops().stream()
        .filter(item -> item.getType() == Material.NETHER_STAR)
        .forEach(event::keepItem);
}
```

EventStartEvent / EventStopEvent

Événements génériques déclenchés au **démarrage** et à l'**arrêt** d'un event TItems (boss, etc.).
Generic events fired on TItems event **start** and **stop**.

```
@EventHandler
public void onEventStart(EventStartEvent event) { /* ... */ }

@EventHandler
public void onEventStop(EventStopEvent event) { /* ... */ }
```

Accès aux Managers / Manager Access

Tous les managers sont accessibles via l'instance principale du plugin.
All managers are accessible via the plugin's main instance.

Manager	Accès / Access	Rôle FR	Role EN
<code>BossManager</code>	<code>TItems.getInstance().getBossManager()</code>	Gère les boss actifs	Manages active bosses
<code>ScepterManager</code>	<code>TItems.getInstance().getScepterManager()</code>	Gère les PvP sceptre	Manages scepter PvP
<code>MaskManager</code>	<code>TItems.getInstance().getMaskManager()</code>	Gère les masques équipés	Manages equipped masks
<code>SellItemsManager</code>	<code>TItems.getInstance().getSellItemsManager()</code>	Gère la vente d'items	Manages item selling

Exemple — Vérifier si un boss est à proximité

```
BossManager bm = TItems.getInstance().getBossManager();

boolean isBossNearby = bm.getBossMap().values().stream()
    .anyMatch(boss -> boss.getLoc().distance(player.getLocation()) <= 50);
```

Exemple — Récupérer le classement dégâts d'un boss

```
for (Boss boss : bm.getBossMap().values()) {
    HashMap<UUID, Double> damages = boss.getPlayerDamage();
    // trier et afficher / sort and display
}
```