

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
  amplifier: 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

Behavior	Item(s) associé(s)
farm_armor	Armure de ferme (set)
god_dager	god_dager
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