

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

Revision #1
Created 2026-03-14 06:35:40 UTC by Neyzo
Updated 2026-03-14 06:35:46 UTC by Neyzo