

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%

Récompense	Chance
\$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.

Revision #1
Created 2026-03-14 06:36:12 UTC by Neyzo
Updated 2026-03-14 06:36:28 UTC by Neyzo