

Maimon — Seigneur des Paris

Domaine :

Paris — Chance — Bluff



Histoire :

Avant d'être l'un des Douze, **Maimon n'était qu'un Seigneur mineur** issu du **Corridor des Murmures**, un quartier où les brumes étouffaient les cris et où les pactes se murmurent plus qu'ils ne se signent.

Là-bas, Maimon apprit une règle simple :

on ne gagne pas en étant fort, on gagne en sachant quand miser.

Il pariait sur tout.

Des combats clandestin, des contrats douteux, des décisions politiques des vies, des âmes.

Et il gagnait. Toujours !

Beaucoup affirmèrent très vite qu'il trichait.

Mais personne ne put jamais le prouver.

Seulement un sourire calme... et une victoire systématique.

Lorsqu'il quitta le Corridor des Murmures pour entrer dans le **District d'Or**, les Seigneurs en place se moquèrent de lui.

Un petit joueur venu des bas-fonds.

Un bluffeur ambitieux.

Jusqu'à ce qu'il propose une **partie de poker d'Âmes** à l'ancien Seigneur du district.

La partie dura toute une nuit.

Chaque mise engageait non seulement le pouvoir, mais la destinée elle-même.

À l'aube, l'ancien Seigneur avait tout perdu :

son territoire, son autorité... et son Âme.

Maimon ramassa les cartes, ajusta son nœud papillon,

et prit place sur un trône qu'il avait **gagné à la régulière**.

Depuis, une vérité est admise dans PAYMON :

Maimon ne perd jamais parce qu'il ne joue jamais un pari impossible.

Territoire :

Le District d'Or — Quartier des Jeux et des Dettes

Le District d'Or est le cœur scintillant de la richesse de PAYMON.

Néons dorés, façades luxueuses, salles feutrées, tapis épais et lumières tamisées.

C'est le quartier :

- des casinos géants,
- des salles de jeux privées,
- des maisons de paris d'Âmes,

- des prêteurs d'argent,
- des salons où une main de cartes peut décider d'une vie entière.

Sous l'influence de Maimon, le district semble toujours prêt à offrir une chance... juste assez pour pousser à jouer encore une fois.

Lieux emblématiques :

- **Le Palais du Jackpot**, casino principal de Maimon.
- **La Salle des Dernières Mises**, réservée aux paris d'Âmes.
- **Le Comptoir des Dettes**, où l'on emprunte au prix de sa liberté.
- **La Table Zéro**, table légendaire dont personne n'est jamais sorti gagnant.



Activités :

Maimon contrôle tout ce qui touche au risque calculé :

- casinos officiels et clandestins,
- paris sportifs et de combats,
- poker d'Âmes,
- jeux de hasard surnaturels,
- prêts à taux spirituels écrasants,
- contrats de dettes d'Âme,
- rachats d'Âmes ruinées,
- paris sur des événements futurs... qu'il semble déjà connaître.

De nombreuses Âmes travaillent aujourd'hui pour lui, liées par des dettes qu'elles n'ont jamais réussi à rembourser.

Apparence :

Maimon est grand, mince, toujours impeccable :

- **costume trois-pièces** parfaitement taillé,
- motifs subtils de **cartes à jouer** (trèfle, cœur, carreau, pique),
- **nœud papillon** élégant,
- cheveux soigneusement coiffés,
- **yeux rouges brillants**,
- sourire maîtrisé, calme, confiant.

Son regard donne l'impression qu'il connaît déjà le résultat... même avant que le jeu commence.

Personnalité :

- extrêmement posé,
- joueur méthodique,
- calculateur froid,
- respecte strictement les règles qu'il établit,

Il ne force personne à jouer.

Il se contente de proposer.

« **Tu es sûr ? Parce que moi, je le suis.** »

“ Maimon ne vole pas les Âmes. Il les gagne.
Et dans le District d'Or, la maison gagne toujours.

Révision #2

Créé 17 janvier 2026 00:06:42 par Saigetsu

Mis à jour 17 janvier 2026 17:07:16 par Saigetsu