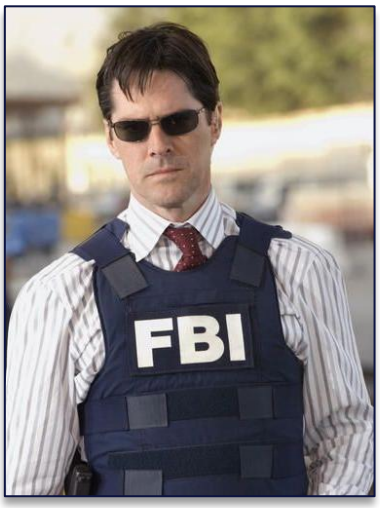
1. Agent du F.B.I James/Anna Miller



Description :

Miller a passé 30 ans à traquer les monstres**,** à plonger dans les pires recoins de l'âme humaine. Il/elle a tout vu : des meurtres rituels, des tueurs en série**, des** affaires irrésolues qui hantent encore son esprit.

Mais il y a une enquête que Miller n'a jamais oubliée. En 2014**,** Miller travaillait sur une série de meurtres rituels**.** L'unique survivante, une fille de 18 ans, Peggy Wanders**,** a été retrouvée mutilée mais vivante. Elle avait vu le visage du tueur**.** Mais avant qu'elle puisse témoigner… elle **a** disparu du centre où elle était protégée en 2016**.** Son portable a été retrouvé sur la rive du lac de Toluca (Miller fut décharger de l'affaire).

Miller ne s'est jamais pardonné cet échec. Depuis, Miller dort peu, vit pour son travail, et refuse d'abandonner. Miller ne trouvera la paix que quand toutes les réponses ne seront pas trouvées**.**

Pour Millier, Toluca Lake pue le mensonge. L'agent sent dès son arrivée que les gens cachent quelque chose. Son flair lui dit de ne pas les rumeurs et les superstitions, seulement les preuves tangibles. Miller est un agent fédéral et de fait se méfie du shérif Green, qui a clairement étouffé des affaires par le passé. Chaque meurtre non résolu est un rappel de son propre échec. Miller ne laissera pas cette affaire devenir une autre Peggy Wanders

- **Forces :**
  - Esprit d'analyse hors pair, capable de repérer des liens que d'autres manquent.
  - Résilience extrême, Miller ne se laisse pas affecter par l'horreur.
  - Expérience inégalée, connaît les méthodes des tueurs et les techniques d'interrogatoire avancées.

- **Faiblesses :**
  - Obsession maladive pour la vérité, Miller est prêt à tout pour obtenir des réponses, quitte à franchir des lignes.
  - Problèmes de santé, accumulés par des années d'abus (tabac, caféine, insomnies).
  - Totalement détaché émotionnellement, Miller méprise ceux qui montrent trop de sensibilité (notamment Winters).
- **Objet fétiche** : une photo de la jeune Peggy Wanders
- **Traumas** :

  Chaque nuit, Miller rêve de **Peggy Wanders.**
  Parfois, elle **l'accuse** de ne pas l'avoir protégée.

Parfois, elle **pleure** et lui demande où elle est.
Parfois, elle **sourit… et lui murmure des choses qu'il ne comprend pas.**

- **Conflits internes** : Miller est une personne rationnelle, mais son obsession pour la vérité l'amène parfois à dépasser les limites. Miller peut devenir méprisant, voire hostile, envers ceux qui ne partagent pas son approche. Miller méprise les explications non scientifiques et s'énerve rapidement face à des idées "fantaisistes", ce qui peut le mettre en conflit avec d'autres enquêteurs plus ouverts à des théories moins conventionnelles.
- **Incompatibilités de caractère** :

  - Miller aura du mal avec les personnalités émotionnelles, comme le Dr. Winters, qui est trop "émotif" dans son approche des suspects. Leur manière d'analyser diffère : Winters cherche à comprendre l'âme des criminels, tandis que Miller cherche à les démolir avec des preuves tangibles.
  - Miller sera aussi impatient avec Quinn, car c'est un agent novice trop confiant. Qui inévitablement lui fera commettre des erreurs.
  - Quant à Nash, c'est une flic du coin qu'on vous a mis dans les pattes. Nash devra faire ses preuves. Car sur le papier ça reste le pantin du Sheriff.

- **Compétence : "Flair du Profiler"**
  Effet en jeu : Lors d'un interrogatoire ou de l'analyse d'une scène de crime, Miller peut poser une question à l'organisateur du jeu, révélant une contradiction ou un détail caché qu'un enquêteur classique aurait manqué.