Agent du F.B.I Marcus/ Mary Quinn, Jeune recrue



- **Description** :

  Quinn a toujours été l'agent le plus jeune partout où il/elle allait. Élève surdoué(e), diplômé(e) trop tôt, intégré(e) au FBI avant la plupart de ses collègues, Quinn a appris à se battre pour être pris(e) au sérieux.

  Mais derrière son assurance, Quinn cache une enfance chaotique. Sa mère souffrait de troubles psychotiques sévères et voyait des choses qui n'existaient pas. Elle prétendait entendre des voix et percevoir des ombres dans la nuit. Parfois, elle enfermait Quinn "pour le/la protéger" de quelque chose qu'elle seule voyait.

  Quinn a passé son adolescence à vouloir prouver qu'elle était malade et qu'il n'y avait rien de paranormal. Il/elle a fui cette enfance en se réfugiant dans la science et la rationalité, jurant de ne jamais laisser l'émotion prendre le dessus sur les faits.

  En arrivant à Toluca tout lui semble irrationnel**.** Les gens, les silences, les regards… Quinn déteste ça. Toluca Lake lui rappelle trop son passé, et ça l'agace profondément. L'agent Quinn veut prouver que cette enquête n'a rien de mystique, juste une série de crimes bien réels. Et veut la résoudre en premier, pour prouver qu'il/elle est meilleur(e) que ses collègues et enfin gagner le respect du bureau.

- **Forces** :
  - Esprit d'analyse rapide, capable de faire des liens entre les indices en un instant.
  - Méthodique et organisé(e), sait structurer une enquête de manière efficace.
  - Déterminé(e) et courageux(se), il/elle ne recule devant rien pour trouver la vérité.

- **Faiblesses** :
  - Impulsif/ve, prend des risques inconsidérés pour prouver sa valeur.
  - Veut être reconnu(e) à tout prix, ce qui pousse Quinn à parfois outrepasser les règles.
  - Un passé qui le/la hante, peur inconsciente de sombrer dans la folie comme sa mère.

- **Objet fétiche** : Toujours un dictaphone sur lui/elle, qu'il/elle utilise pour enregistrer ses pensées et notes (le dictaphone peut être remplacé par un téléphone).

- **Traumas** :

  Un soir, durant son enfance, sa mère s'est enfermée avec lui/elle dans un placard en murmurant : *"Ils nous regardent, ils nous écoutent. Si tu ouvres la porte, ils t'emmèneront.* Quand Quinn a enfin eu le courage de sortir, mais sa

mère avait disparu. Elle a été retrouvée plus tard, errant dans la forêt en état de choc, parlant "des ombres dans les bois"**.** Quinn refuse d'y penser. Mais parfois, dans le noir, il/elle entend encore son murmure**.**

- **Conflits internes** :

  Quinn est tiraillé entre son désir de réussir rapidement et la dure réalité de son manque de prudence. Quinn a tendance à prendre des risques inconsidérés pour prouver que Quinn est capable de résoudre des affaires compliquées, mais cela pourrait le conduire à des erreurs graves.

  Quinn lutte également pour être pris au sérieux par ses collègues plus expérimentés, ce qui renforce parfois ses insécurités.

- **Incompatibilités de caractère** :

  - Son insouciance et son besoin d'approbation l'amènera à entrer en conflit avec Miller, qui ne supporte pas le manque de rigueur.
  - Winters, plus intuitif, appréciera son enthousiasme, mais craindra que son manque de recul l'amène à tirer des conclusions hâtives.
  - Nash, quant à lui, trouvera Quinn trop intrusif et déconnecté des réalités locales.

Compétence : "L'Instinct du Détective"

Effet en jeu : Une fois par session, si les enquêteurs sont bloqués, Quinn peut poser une hypothèse sur une scène de crime ou un élément d'enquête**,** et l'organisateur confirmera ou infirmera si elle est sur la bonne voie. Cela ne révèle pas toute la vérité mais peut donner un