



# **VOL DE FEU**

Nouveau livre de Quentin Clément

**DOSSIER DE PRESSE**

# DOSSIER DE PRESSE

## Quentin Clément – Vol de Feu

### **1. INTRODUCTION**

Dans ce dossier, nous vous présenterons l'auteur Quentin Clément ainsi que son livre qui paraîtra le 15 janvier 2020, *Vol de Feu*.

Auteur liégeois de fantasy et de science-fiction ayant publié son premier ouvrage il y a douze ans, Quentin Clément nous propose avec *Vol de Feu* des aventures spatiales mettant en scène un équipage de chasseurs de primes.

Contées sur le ton de l'humour, ces histoires laissent néanmoins assez de place pour des passages épiques, voire dramatiques. Attention notamment à la nouvelle *Il faut sauver le soldat Ryan pour qu'il soit condamné à mort* qui risquerait de faire saigner le cœur de plus d'une personne.

Vous trouverez dans ce dossier des informations sur Quentin Clément et l'univers dans lequel se déroule *Vol de Feu*, une brève présentation de chacun des six membres d'équipages que vous suivrez tout au long du livre, ainsi qu'un mot de l'auteur expliquant pourquoi et comment il s'est lancé dans cette aventure et un bref résumé de chacune des nouvelles.

*Vol de Feu* est disponible à l'achat via Amazon aussi bien au format broché que par Amazon Kindle. Il est également gratuit pour les possesseurs d'un abonnement Kindle Unlimited.



## 2. L'AUTEUR

Quentin Clément est un auteur liégeois (belge) de fantasy et de science-fiction né en 1989 et actif dans le domaine de l'auto-édition depuis 2007.

C'est très tôt qu'il se tourne vers l'art de l'écriture. A sept ans, il rêve déjà d'un jour devenir écrivain. Il passe son enfance et le début de son adolescence à écrire des histoires qui malheureusement ne le satisferont jamais assez pour les présenter à qui que ce soit.

C'est à seize ans qu'il commence à écrire des nouvelles qu'il fait lire à ses proches. À dix-huit ans, il regroupe tous les écrits de son adolescence qu'il auto-édite dans un recueil nommé *Le pommier et le fusain* avant de se lancer dans l'écriture de romans.

Passionné par la culture celtique, il imagine "Les Terres de l'Arc" autour de cette civilisation guerrière. Il crée ainsi un pays divisé en clans parfois alliés parfois rivaux qui luttent pour leur survie dans un monde où les Hommes doivent faire face à de nombreux dangers.

En 2015, Quentin se lance dans la création d'un nouvel univers science-fiction. 350 années après une invasion alien, la Terre a été annexée au puissant Empire Sovate. Mais la situation politique de la galaxie est instable et la poudrière pourrait sauter d'un moment à l'autre, menant notre univers à une saga space opera de grande envergure.

La guerre est souvent la principale intrigue de ses écrits. La magie ne s'inscrivant pas dans les goûts principaux de Quentin, elle se présente le plus souvent dans ses ouvrages plutôt comme des événements surnaturels que peu d'hommes maîtrisent.

Malgré cela, vous pouvez vous attendre à quelques personnages aux grands pouvoirs et à quelques événements fantastiques majeurs, même si la magie n'est jamais le point central.

En dehors de l'écriture, Quentin travaille en tant que tourneur-fraiseur, un métier bien éloigné de son goût pour la littérature. Il pratique également l'escrime médiévale et le tir sportif.

### 2.1. BIBLIOGRAPHIE

-2007: *Le pommier et le fusain*, recueil de nouvelles fantastiques.

-2009: *Le temps des braves*, roman fantasy.

-2011: *Multiple comme les Dieux*, recueil de nouvelles fantasy.

-2012: *La puissance de l'ours*, roman fantasy.

*Les réfugiés de Virouest*, nouvelle accolée au roman *Les Hordes de Jagathon*, Editions Eons.

-2013: *Du sang dans la neige*, roman fantasy, tome 1 d'*Aussi rudes que l'hiver*.

-2014: *La danse des Ombres*, roman fantasy, tome 2 d'*Aussi rudes que l'hiver*.

-2015: *Une bonne raison de se battre*, roman science-fiction.

-2017: *L'échiquier d'Adonar*, roman fantasy, tome 3 d'*Aussi rudes que l'hiver*.

-2020: *Vol de Feu – Volume 1*, recueil de nouvelles science-fiction.



### 3. L'UNIVERS

Durant la seconde moitié du XXIème siècle, l'humanité envoya ses premiers colons sur la planète Mars.

Si, jusque-là, les civilisations extra-terrestres n'avaient observé l'évolution des humains qu'avec curiosité, ce bond en avant attira l'attention du puissant Empire Sovate.

Après une guerre d'invasion qui dura moins de vingt-quatre heures, la Terre fut annexée à l'Empire. Rebaptisée Trra, notre planète bleue n'est plus aujourd'hui qu'une province de moindre importance, et l'humanité lutte pour tenter de faire entendre sa voix dans la communauté galactique.

Mais si l'envahisseur nous porta la dictature et nous força à partager les ressources de notre planète, ils nous ouvrirent à un monde où les voyages entre les étoiles n'étaient plus un rêve lointain, mais une banalité possible à tous.

Trois cent cinquante ans après l'invasion, des tensions politiques se font sentir entre les Super-puissance que sont l'Empire Sovate, la République de Darne, l'Alliance Vanite, la Confédération de Zantia et les Colonies Tanars.

Dans ce contexte, la contrebande, la piraterie spatiale et toutes les professions illégales sont en plein essor et la galaxie se trouve sur une véritable poudrière.

Mais cet univers ne se contente pas de récits froids et cartésiens, le vide de l'espace pouvant être le théâtre de phénomènes inexplicables, de fantômes du passé ou encore d'astres capables, selon certaines religions, de communiquer avec les vivants.

Car notre galaxie, des milliards d'années avant l'apparition de toutes les races connues, a eu un passé plus que sanglant et inconnu de tous.

*Vol de Feu*, dans sa nouvelle *L'illusion de Fennix*, contient d'ailleurs le tout premier indice et la toute première référence à la Guerre des Titans, conflit galactique qui vit mourir des planètes entières, et dont l'histoire prendra de l'importance dans de futurs romans.



## **4. L'ÉQUIPAGE**

Le Vol de Feu est un vaisseau de classe Béliar, conçu par et pour des chasseurs de primes de profession. Trente mètres de long pour vingt-cinq de large et une hauteur de quinze mètres, il possède un hangar à véhicules, mais aussi plusieurs cellules de détention, une armurerie, un poste médical et un armement extérieur composé d'un lance-torpille et d'une mitrailleuse lourde.

Sans oublier les nombreuses "planques" servant à cacher toutes les choses illégales que des chasseurs de primes pourraient détenir.

Car s'ils travaillent, la plupart du temps, pour les autorités officielles, il leur arrive fréquemment d'être employés par des truands pour retrouver d'autres criminels en cavale.

### **4.1. JAMES CONRAD**

James Conrad est le capitaine du Vol de Feu. C'est un homme de trente-six ans au visage balafré.

Fort peu charismatique, il peine à se faire un nom parmi les chasseurs de primes. Il sait par contre se faire parfaitement obéir des membres de son équipage qui, même s'ils n'hésitent pas à faire de leur supérieur la victime de leurs moqueries, ont une confiance totale en ses décisions.

Car, même s'il se montre maladroit dans la vie de tous les jours, il est capable d'une grande vivacité pour prendre des décisions rapides et efficaces une fois dans le feu de l'action.

En outre, c'est un leader courageux qui ne laisse jamais l'un de ses hommes en arrière.

Ancien agent de police au dossier chargé de sanctions disciplinaires, il a choisi la vie de chasseurs de primes par un concours de circonstances.

Après l'arrestation d'un criminel qu'il devait livrer à la justice, il préféra vendre le suspect à un chasseur de primes qui partagea la récompense avec lui.

Cela ne put pas être prouvé devant un tribunal, mais on lui fit comprendre qu'il devrait démissionner.

Il épousa ensuite la vie de liberté qu'il a aujourd'hui, après avoir appris les rouages du métier au sein d'un équipage.

### **4.2. BAGAAR**

Bagaar est le second de James. En tant que sovate, il a reçu une éducation martiale et stricte qui en a fait un homme d'honneur et de loyauté.

Il est un soldat calme et méticuleux au sens de la justice très personnel. Déterminé et sûr de lui, il aide grandement à ce que les truands auxquels le Vol de Feu a affaire prennent James au sérieux.

Ancien gros bras de la mafia de Kiir, il raccrocha avec la vie de truand et voulut prendre sa retraite.

Il fut la première cible que James voulut arrêter alors qu'il venait de prendre son indépendance.

Mais un autre équipage de chasseurs de primes arriva pour arrêter Bagaar et le livrer à des rivaux de son ancien employeur. Ne voulant pas partager la récompense, ils tentèrent de tuer James et Bagaar dut s'allier à ce dernier pour pouvoir survivre.

Ils combattirent côte à côte, se sauvant la vie l'un à l'autre. Après leur victoire, James ne put se résoudre à le mettre aux arrêts et finalement lui offrit une place au sein de son équipage.

#### **4.3. OKAR RAGAN**

Okar est de la race des Banoars. C'est le mécanicien attitré du vaisseau, mais il fait aussi office d'expert en explosifs.

C'est un homme impulsif et inconséquent. Considéré comme le plus bête de l'équipage, il est pourtant un génie de la mécanique connaissant la salle des machines sur le bout des doigts.

En réalité, Okar aime la puissance des moteurs et le son des explosions et ne se sent vivant que dans le feu de l'action.

Quand on lui demande pourquoi il est devenu chasseur de primes, il répond qu'il avait le choix entre ça, l'armée ou la prison.

#### **4.4. RILEY "RIP" CARLYLE**

À dix-neuf ans, Riley est la plus jeune membre d'équipage du Vol de Feu et son responsable informatique.

C'est une humaine au passé trouble qui aime la vie de chasseuse de primes et la liberté qui lui est offerte.

Joviale et authentique, elle n'a que rarement peur de l'avenir, persuadée qu'elle est capable de se sortir de n'importe quelle situation tant qu'elle aura un ordinateur à portée de main.

C'est d'ailleurs le cas. Jamais l'un de ses équipiers n'a vu un système informatique résister à ses compétences de hackeuse. Elle est probablement l'atout le plus fort du Vol de Feu, capable de s'introduire dans le réseau d'un vaisseau ennemi pour en couper l'armement ou le moteur.

Elle passe cependant le plus clair de son temps à jouer à des jeux vidéos ou à regarder des dessins animés plutôt ridicules.

En réalité, personne, à bord du Vol de Feu, ne connaît la vérité sur son passé. Aucun de ses compagnons n'est même absolument certain que "Riley Carlyle" soit son véritable nom.

Elle est passée par plusieurs identités secrètes tout au long de sa vie en piratant des données bancaires pour se faire de l'argent. Elle finit par être arrêtée par James qui, jugeant ses compétences intéressantes, lui offrit une place au sein de son équipage.

#### **4.5. ARNEL DE ZIGAN**

Arnel est le docteur du Vol de Feu. Courageux, il n'hésite jamais à prendre les armes et à monter au combat, mais se retrouve, la plupart du temps, confronté au refus de ses compagnons.

Il est en effet le seul membre d'équipage à avoir de réelles compétences médicales, on le protège donc des risques tant que c'est possible.

Plutôt discret, il est doté d'un sens de la justice assez fort. Si la plupart des chasseurs de primes deviennent froids et cyniques avec le temps, lui a su garder une grande part de ses idéaux intacts.

Ancien médecin militaire dans la flotte de combat de Darne, il fut fait prisonnier par un groupe de pirates que son escadron avait pour mission de détruire.

Les bandits lui proposèrent de voyager avec eux en mettant son savoir-faire médical à leur service ou d'être tué sur place et il choisit de devenir leur médecin.

Lorsque, finalement, la flotte pirate fut vaincue, il fut condamné par un tribunal militaire pour désertion. Il fit quelques années de prison et fut déchu du droit de pratiquer la médecine.

Il n'eut pas d'autre choix pour continuer d'exercer son métier que de le faire pour des personnes n'obéissant pas forcément aux règles, et s'engagea comme chasseur de primes sur le Vol de Feu.

#### **4.6. ELGOR NAZIT**

Elgor est un Ragar, pilote émérite du Vol de Feu. S'il faut choisir entre boire ou conduire, Elgor considère qu'avaler des substances euphorisantes ne constitue pas un mal tant qu'elles ne sont pas liquides.

C'est une tête brûlée plus instable encore qu'Okar, consommateur de drogues excitantes mais dont la préférée reste l'adrénaline.

Mais si une partie de l'équipage n'apprécie pas de travailler avec un drogué, tous sont forcés d'admettre que celui-ci, une fois sous l'emprise de ses substances, est un véritable magicien du pilotage, capable de réaliser les manœuvres les plus complexes en un temps record.

Ancien pilote de courses amateur de rallyes illégaux, sa carrière glorieuse fut arrêtée net suite à plusieurs scandales, entre autres de dopage.

Après avoir perdu ses sponsors un à un, il dut se reconvertir et offrir ses talents dans une profession lui donnant sa dose d'émotions fortes sans lui interdire sa prise de drogue. Il choisit donc la vie de chasseur de primes.

## 5. MOT DE L'AUTEUR

J'ai créé mon univers science-fiction en 2015. Je voulais depuis longtemps écrire du space opera, poussé en grande partie par la trilogie *Mass Effect*, mais je ne trouvais pas la bonne idée, ce petit détail qui devait différencier mon univers de n'importe quel autre space opera.

C'est lors d'une après-midi du mois de mai, alors que j'écoute les morceaux "See what I've become" et "This is our legacy" de Zack Hemsey, que l'inspiration me vint. Ces deux compositions m'évoquent assez facilement des combats spatiaux; je pense à des invasions aliens et aux films les mettant en scène.

Au cinéma, l'humanité victorieuse finit toujours par repousser les féroces extra-terrestres à la puissance sans équivalent. Je me suis fait la réflexion que si ce genre d'événements devait arriver, jamais nous ne pourrions vaincre des créatures avec une telle avance technologique.

Et voilà tout l'univers qui se dessine devant moi, porté par les envolées lyriques de Zack Hemsey. L'humanité est déchue, annexée à un puissant Empire nous forçant à partager les ressources de notre planète, payer des taxes et combattre dans leurs guerres.

Je vois aussi se dessiner devant moi une immense galaxie où des dizaines de races intelligentes sont alliées ou rivales dans des Super-puissance contrôlant les différents secteurs de la Voie Lactée.

Et une histoire, celle d'un contrebandier amateur de drogue qui se retrouve plongé malgré lui dans une histoire de corruption aux graves conséquences. Ainsi naquit Victor Sanders, héros de mon premier ouvrage SF, *Une bonne raison de se battre*.

En fait, après l'écriture sombre et sérieuse de *La danse des Ombres* le second tome d'*Aussi rudes que l'hiver*, j'ai voulu prendre un moment de "vacances" en me lançant dans l'écriture d'un roman d'un style plus léger, plus humoristique mais conservant l'héroïsme et la violence de mes scènes d'action. Le pari a été réussi selon moi mais aussi selon les nombreux lecteurs à m'avoir dit qu'*Une bonne raison de se battre* était mon meilleur roman.

En 2017, alors que je travaille sur *Tant qu'un faible restera debout*, la suite d'*Une bonne raison de se battre*, je fais découvrir à ma compagne la série *Firefly*.

Avec nostalgie, je lui explique à quel point je trouve dommage que cette série ait été annulée à peine au bout d'une saison, et que nous manquions aujourd'hui de récits mêlant aussi bien la science-fiction et l'humour.

Pour plaisanter, elle me conseilla d'écrire la suite de *Firefly* et je répondis que si c'était pour écrire de la science-fiction, je le ferais plutôt dans l'univers que j'ai créé, et que je ferais plutôt l'histoire de chasseurs de primes.

Il ne fallut pas une minute pour que, dans mon esprit, cette plaisanterie devienne un réel projet sur lequel je devais travailler.

Deux ans et demi plus tard, *Vol de Feu* est sur le point de sortir. Il n'a plus aujourd'hui grand-chose de comparable avec l'idée de base que je voulais proche de *Firefly* mais a su garder, je pense, le savant mélange d'humour et d'histoires intéressantes que j'espérais avoir lorsque je l'ai commencé.

Mais aujourd'hui, vous êtes seul juge.



## **6. LES NOUVELLES**

*Vol de Feu* n'est pas un recueil où chaque nouvelle est indépendante des autres et peut se raconter dans n'importe quel ordre. Il faut plutôt prendre ses récits comme plusieurs épisodes d'une même histoire.

Ainsi, les événements que vous lirez pourront avoir des répercussions sur d'autres nouvelles, plus loin dans le livre.

Une bavure dans *Les six mercenaires* les mettra face à un adversaire inattendu dans *L'illusion de Fennix*, par exemple.

Toutes les histoires que vous lirez ici sont connectées selon un réel fil narratif, même si elles n'ont pas les mêmes enjeux et ont lieu à des années-lumière les unes des autres.

### **6.1. LES SIX MERCENAIRES**

Cette nouvelle, qui fut gratuitement partagée sur le site Internet de l'auteur afin de faire connaître l'équipage aux futurs lecteurs, est le premier récit mettant en scène le Vol de Feu.

Il s'agit d'une petite aventure ayant pour principal intérêt de présenter chacun des membres d'équipage, ainsi que le type de situation humoristique que le lecteur pourra lire tout au long du livre.

La station spatiale Erdug, sous le joug des pires criminels de l'Empire Sovate, sert de cachette à Daagaan, un pirate freelance recherché par le Cartel Libre de Cuuz.

James et son équipage devront trouver leur cible dans ce véritable trou à rat où le moindre écart peut vous valoir un coup de couteau dans la gorge.

Malheureusement, un pari entre Okar et Elgor va très mal tourner et les chasseurs de primes devront fuir la station où leur vie est mise en danger.

### **6.2. IL FAUT SAUVER LE SOLDAT RYAN POUR QU'IL SOIT CONDAMNÉ À MORT**

Dans cette histoire, nos chasseurs de primes sont à la recherche d'un déserteur de l'armée sovate ayant vendu des informations stratégiques à l'ennemi darnien.

Alors qu'ils sont sur le point de fondre sur leur proie, ils apprennent que Ryan a déjà été arrêté par des trafiquants d'esclaves à la solde d'un tanar nommé Garol.

Une mission de sauvetage est alors organisée pour tenter de sauver ce soldat avant de le remettre aux autorités impériales qui prévoient de le condamner à mort.

Mais, derrière les murs du centre de détention esclavagiste, Okar découvrira une réalité qui fera de cette mission une aventure bien moins drôle que ce à quoi il s'attendait.

### **6.3. UN MYSTÉRIEUX SIGNAL DE DÉTRESSE**

Alors que le Vol de Feu voyage dans le vide de l'espace, il capte un signal de détresse provenant d'une planète dangereuse.

Alors qu'une aventure risquée et passionnante est promise à l'équipage, le capitaine refuse de donner suite au signal et le vaisseau continue sa route.

#### **6.4. SECONDE CHANCE**

Daagaan, le pirate freelance que l'équipage du Vol de Feu a tenté d'arrêter sur Erdug durant *Les six mercenaires*, sillonne à nouveau l'espace, seul.

Sa position est interceptée par les chasseurs de primes qui tentent de le mettre aux arrêts.

Mais si sa capture semble facile, ce sovate se montre terriblement dangereux une fois à bord du vaisseau...

#### **6.5. L'ILLUSION DE FENNIX**

Bagaar est contacté par son ancien employeur, parrain de la mafia de Kiir, pour retrouver et tuer un informateur de la police.

Ils retrouvent finalement sa trace sur une planète reculée, désertique et dangereuse, dont les tréfonds recèlent de bien mystérieux secrets.

#### **6.6. Y'A-T-IL UN DÉMINEUR DANS LE WAGON ?**

Vabin est une planète luxuriante aux forêts immenses et aux plages paradisiaques, l'endroit parfait pour passer des vacances.

Nos chasseurs de primes pensent pouvoir y passer une semaine tranquille. C'était sans compter qu'un dangereux terroriste séparatiste prenne le même train qu'eux...

#### **6.7. AU SON DES APPLAUDISSEMENTS**

Alors qu'ils quittent Vabin en héros, l'équipage du Vol de Feu est intercepté par trois vaisseaux lourdement armés.

Faits prisonniers par des chasseurs de primes tanars, ils sont finalement livrés à l'esclavagiste Garol, qui rêve vengeance après les événements d'*Il faut sauver le soldat Ryan pour qu'il soit condamné à mort*.

Mais le criminel ne veut pas en faire des esclaves qu'il pourra vendre.

Ils connaîtront une mort au son des applaudissements.

## **7. CONTACTS ET LIENS**

### **7.1. QUENTIN CLÉMENT**

Téléphone: 0484/71.49.37

Mail: [quentin.clement.1989@gmail.com](mailto:quentin.clement.1989@gmail.com)

### **7.2. SITE INTERNET**

<http://www.quentinclementauteur.be/>

### **7.3. L'AUTEUR SUR AMAZON**

<https://www.amazon.fr/l/B07TZ8M7CZ>

### **7.4 PRÉCOMMANDE DU LIVRE SUR AMAZON (FORMAT KINDLE)**

[https://www.amazon.com/dp/B082DMJKMC?ref =pe\\_3052080\\_276849420](https://www.amazon.com/dp/B082DMJKMC?ref =pe_3052080_276849420)