

Ce livre de **Paul Elvere Valérien DELSART** se présente comme une fiction dialoguée se déroulant à **Torreblanca, Castellón en Espagne**, où dix **jeunes de la Génération Z** sont conviés à une réunion mystérieuse par deux jeunes figures énigmatiques locales, **Carmen ORTIZ**, la mairesse, et **Laura BODIS**. Sous couvert d'un récit initiatique, le texte dévoile progressivement les principes d'un **vaste projet fictionnel et social** : le **jeu de rôle Grandeur Nature en Réalité Alternée** nommé **L'Empire Vert d'Orient et d'Occident**, aussi appelé **la Confédération EL4DEV**.

Le livre agit donc simultanément comme un **récit mythologique fondateur** introduisant personnages, symboles et décors ; un **livre de règles et de doctrine** définissant les mécanismes, l'éthique et les objectifs du jeu ; et un **manifeste d'utopie vivante** invitant le lecteur à **devenir joueur**, c'est-à-dire **acteur du monde**.

## 1. Une fiction initiatique à valeur de mythe

Le premier chapitre met en scène un rituel de fondation. La **salle de la mairie de Torreblanca** devient un temple de l'imaginaire, un lieu d'éveil collectif. Les dix jeunes, symboles des **nouvelles consciences mondiales**, incarnent les archétypes du **joueur-créateur** : la cosplayeuse, le game designer, la militante écologiste, le conteur, la graphiste, etc. Chacun représente une facette du **futur monde à bâtir**. Carmen et Laura tiennent le rôle de maîtresses de jeu : ce sont elles qui posent les règles, orchestrent les dialogues, initient la **transformation du réel en espace ludique**.

Le mythe de la "**Réunion originelle**" s'impose dès les premières pages. La **réunion à Torreblanca** rejoue, sous une forme moderne, le **moment fondateur des mythes** : un petit groupe réuni autour d'une **vision cosmique**. Le texte emprunte à la fois au **roman d'initiation** et à la **cosmogonie**, en décrivant la **naissance d'un univers** : "quelque chose s'éveillait... une promesse, peut-être." La narration progresse comme un **rite d'éveil collectif**, où la parole fait advenir le monde.

À partir du deuxième chapitre, la fiction bascule dans la **métaréflexion** : les personnages définissent ce qu'est un "jeu de rôle Grandeur Nature en Réalité Alternée". Le roman devient alors **autoréférentiel** : **il parle du jeu tout en étant lui-même une partie en cours**. Le lecteur assiste à la **transformation de la fiction en système**.

## 2. Un livre de règles dissimulé dans une œuvre littéraire

Les dialogues du chapitre 2 fonctionnent comme un véritable **manuel de conception de jeu**. Les concepts qu'ils explorent (écologie narrative, convention univers-centrée, Réalité Alternée coopérative) sont présentés comme des **mécanismes de gameplay**. Le texte crée ainsi un **métalangage de règles**, mais sous forme de **dialogue philosophique**, comme si le **manuel de jeu** prenait la forme d'un entretien socratique.

Les chapitres 3 à 6 exposent ensuite les sous-programmes de l'univers-jeu : le programme d'ingénierie participative **EL4DEV**, les cités végétales **LE PAPILLON SOURCE**, le réseau intermunicipal **LES COMMUNES CONTRE-ATTAQUENT** et les **Calderas Végétales**. Chaque élément a un **équivalent narratif**, qui relève de la fiction, et un **équivalent fonctionnel**, qui relève de la **règle**. Le lecteur apprend comment **participer à ce monde**. Le texte se comporte comme un **livre-univers** à la fois poétique et technique, un **rulebook narratif** comparable à une **bible de jeu de rôle transréel**.

Les chapitres suivants détaillent la **philosophie morale du jeu** : le Bien, la Lumière, la Chevalerie, les Lois naturelles. Ce sont les **règles comportementales du joueur-citoyen de l'Empire Vert** : respect du vivant, service à la communauté, refus de l'enrichissement personnel, maîtrise des émotions inspirée du code JEDI. La narration devient alors une **charte éthique**. Le personnage n'est plus seulement une figure fictionnelle : il est un modèle d'attitude pour le lecteur-joueur. Le character sheet du joueur est sa conscience.

### 3. Une esthétique du transmédia et du jeu total

L'œuvre ne s'arrête pas à la littérature. Elle décrit un système qui englobe le roman, l'art, le jeu, l'écologie et la diplomatie. C'est une **œuvre-monde en expansion**, un **univers transmédia** qui **relie fiction et action réelle**. Paul Elvere DELSART adopte une démarche de **fiction performative** : écrire, c'est déjà **bâtir le monde qu'il décrit**.

Le ton oraculaire et rituel renforce cette impression. Le vocabulaire est symbolique, répétitif, parfois incantatoire : "L'Empire Vert n'impose pas, il révèle." Chaque dialogue fonctionne comme une formule de règle, un axiome du jeu. L'œuvre se lit comme une liturgie du jeu Grandeur Nature, un **texte sacré pour joueurs-initiés**.

**Le lecteur devient lui-même un joueur.** À mesure qu'il progresse, il passe du statut de spectateur à celui de **participant potentiel**. Le Codex agit comme un **appel à l'incarnation** : il invite à **rejouer le monde**, à **transformer la société par le jeu**. Cette dynamique est **typique des jeux de rôle immersifs** où **la frontière entre fiction et vie devient poreuse**.

### 4. Symbolique et intertextualité

Les **références philosophiques** sont multiples. On retrouve Platon et la figure du **roi-philosophe**, le manichéisme et le soufisme avec la dualité Lumière/Ténèbres, la **chevalerie médiévale** comme modèle éthique, et la **science-fiction humaniste** à la manière de Herbert, Le Guin ou Saint-Exupéry. Le texte tisse une culture syncrétique où **la sagesse antique et la spéculation futuriste s'allient**.

Deux symboles dominant : la forêt et la lumière. La forêt représente la régénération du vivant et la coopération universelle ; la lumière symbolise la conscience et la vérité. Ces motifs articulent la **dimension poétique** et la mécanique du jeu : le joueur est celui qui "plante la lumière" dans la société.

Les personnages, quant à eux, incarnent des archétypes ludiques. Carmen et Laura sont les maîtresses de jeu ; les dix jeunes sont les classes du monde : l'artiste, le bâtisseur, le conteur, le philosophe, le militant. Le texte transpose les rôles du jeu dans un **cadre métaphysique**, donnant au roman la structure d'une première partie jouée collectivement.

### 5. La double lecture : fiction et règle du jeu

Le livre se lit à deux niveaux. En surface, **c'est un récit initiatique** : des jeunes réunis à Torreblanca découvrent un **projet mystérieux**, guidés par deux mentors. En profondeur, c'est un **manuel de jeu Grandeur Nature** : chaque scène équivaut à une règle, chaque parole à un commandement. Les dialogues de Carmen et Laura sont des tutoriels de maîtres de jeu expliquant les principes de la **Réalité Alternée**. L'Empire Vert d'Orient et d'Occident devient le **monde-**

**jeu à habiter et à étendre.** Les Chevaliers du Vivant sont les classes de personnages, les cités LE PAPILLON SOURCE sont les lieux physiques du jeu, et le code moral constitue le règlement éthique des participants.

Ainsi, le texte se situe entre **le mythe fondateur** et le **guide de jeu Grandeur Nature** : il n'est pas seulement à lire, mais à **activer**. Chaque lecteur est invité à **franchir la frontière entre fiction et réalité** et à **devenir joueur du monde**.

## Conclusion

Ce livre **dépasse les catégories classiques**. Sous sa forme de **roman d'anticipation**, il cache la **charte d'un jeu-monde** : un **manuel de transformation collective** où le joueur devient **créateur de civilisation**. L'œuvre fait fusionner la fiction, en tant que **récit initiatique à tonalité mystique**, la règle, en tant que **codification d'actions sociales et écologiques**, et la philosophie, en tant qu'**appel à la conscience planétaire**.

En somme, Paul Elvere DELSART invente un **genre nouveau** : le **roman-codex de Réalité Alternée**, où le texte est à **la fois histoire, manifeste et livre de règles**. Lire ce livre, c'est déjà commencer à jouer ; et jouer c'est déjà commencer à bâtir l'Empire Vert.

## Quatrième de couverture du livre

### Codex de la Confédération EL4DEV – Génération Z Torreblanca

Sous-titre : **Mythologie fondatrice de l'Empire**

Un matin d'hiver, au sein de la mairie d'une petite municipalité côtière espagnole de **Castellón**, dix jeunes de la **génération Z** se réunissent autour de deux jeunes femmes visionnaires de la municipalité : **Carmen ORTIZ**, la dynamique maire et **Laura BODIS** la talentueuse.

Leurs profils n'ont rien en commun : une cosplayeuse, un game designer, une militante écologiste, un game master, une écrivaine de fanfictions, une graphiste, un spécialiste d'histoire médiévale et d'utopie politique...

Tous ont reçu le même message énigmatique, signé d'un nom inconnu : « **L'Empereur Vert d'Orient et d'Occident** ».

Ce qu'ils vont découvrir dépasse tout ce qu'ils pouvaient imaginer : un **univers parallèle** qui s'invite dans le réel, une **société secrète de bâtisseurs**, un **projet mondial** où l'art, la science, l'écologie, l'architecture, la politique et la spiritualité s'unissent pour **transformer la Terre**. Il s'agit de la **Confédération EL4DEV**, une **organisation visionnaire et entreprenante** qui rêve d'unir les peuples pour **bâtir collectivement une planète régénérée**.

À **Torreblanca**, la frontière entre le jeu et la vie s'efface. Leur **mission** commence. Et peut-être aussi la **renaissance du monde**. Le futur n'est pas à prédire. Il est à **construire** par les **jeunes générations**.