

Este libro de **Paul Elvere Valérien DELSART** se presenta como una ficción dialogada que transcurre en **Torreblanca, Castellón (España)**, donde diez **jóvenes de la Generación Z** son convocados a una reunión misteriosa por dos enigmáticas figuras locales, **Carmen ORTIZ**, la alcaldesa, y **Laura BODIS**. Bajo la apariencia de un relato iniciático, el texto revela progresivamente los principios de un **vasto proyecto ficticio y social**: el **juego de Rol en Vivo** y de **Realidad Alterna** denominado **El Imperio Verde de Oriente y de Occidente**, también llamado **la Confederación EL4DEV**.

El libro actúa simultáneamente como un **relato mitológico fundacional** que introduce personajes, símbolos y escenarios; como un **libro de reglas y doctrina** que define los mecanismos, la ética y los objetivos del juego; y como un **manifiesto de utopía viviente** que invita al lector a **convertirse en jugador**, es decir, en **actor del mundo**.

1. Una ficción iniciática con valor de mito

El primer capítulo escenifica un **ritual de fundación**. La **sala del ayuntamiento de Torreblanca** se convierte en un templo del imaginario, un lugar de despertar colectivo. Los diez jóvenes, símbolos de las **nuevas conciencias mundiales**, encarnan los arquetipos del **jugador-creador**: la cosplayer, el diseñador de juegos, la militante ecologista, el narrador, la diseñadora gráfica, etc. Cada uno representa una faceta del **mundo futuro por construir**. Carmen y Laura desempeñan el papel de maestras del juego: son ellas quienes establecen las reglas, orquestan los diálogos e inician la **transformación de lo real en un espacio lúdico**.

El mito de la “**Reunión originaria**” se impone desde las primeras páginas. La **reunión en Torreblanca** recrea, bajo una forma moderna, el **momento fundacional de los mitos**: un pequeño grupo reunido en torno a una **visión cósmica**. El texto combina el **relato de iniciación** con la **cosmogonía**, describiendo el **nacimiento de un universo**: “algo despertaba... una promesa, quizás.” La narración progresa como un **rito de despertar colectivo**, donde la palabra hace surgir el mundo.

A partir del segundo capítulo, la ficción bascula hacia la **metarreflexión**: los personajes definen lo que es un “juego de Rol en Vivo de Realidad Alterna”. La novela se vuelve entonces **autorreferencial**: **habla del juego al mismo tiempo que ella misma es una partida en curso**. El lector asiste a la **transformación de la ficción en sistema**.

2. Un libro de reglas disimulado en una obra literaria

Los diálogos del capítulo 2 funcionan como un auténtico **manual de diseño de juego**. Los conceptos que exploran (ecología narrativa, convención centrada en el universo, Realidad Alterna cooperativa) se presentan como **mecanismos de gameplay**. El texto crea así un **metalenguaje de reglas**, pero bajo la forma de **diálogo filosófico**, como si el **manual de juego** adoptara la forma de una conversación socrática.

Los capítulos 3 a 6 exponen luego los **subprogramas del universo-juego**: el programa de ingeniería participativa **EL4DEV**, las ciudades vegetales **LE PAPILLON SOURCE**, la red intermunicipal **EL CONTRAATAQUE DE LOS MUNICIPIOS** y las **Calderas Vegetales**. Cada elemento posee un **equivalente narrativo** (perteneciente a la ficción) y uno **funcional** (perteneciente a la regla). El lector aprende cómo **participar en ese mundo**. El texto se comporta como un **libro-universo**, a la vez poético y técnico, un **rulebook narrativo** comparable a una “**biblia**” de **juego de rol transreal**. Los capítulos siguientes detallan la **filosofía moral del juego**: el Bien, la Luz, la Caballería, las Leyes naturales. Estas son las **reglas de comportamiento del jugador-ciudadano del Imperio Verde**: respeto por lo vivo,

servicio a la comunidad, rechazo del enriquecimiento personal, dominio de las emociones inspirado en el código JEDI. La narración se convierte entonces en una **carta ética**. El personaje ya no es solo una figura de ficción: es un modelo de actitud para el lector-jugador. La hoja de personaje (character sheet) del jugador es su propia conciencia.

3. Una estética del transmedia y del juego total

La obra no se limita a la literatura. Describe un sistema que abarca la novela, el arte, el juego, la ecología y la diplomacia. Es una **obra-mundo en expansión**, un **universo transmedia** que **une ficción y acción real**. Paul Elvere DELSART adopta un enfoque de **ficción performativa**: escribir es ya **construir el mundo que describe**.

El tono oracular y ritual refuerza esa impresión. El vocabulario es simbólico, repetitivo, a veces casi encantatorio: “El Imperio Verde no impone, revela.” Cada diálogo funciona como una fórmula de regla, un axioma del juego. La obra se lee como una liturgia del juego en vivo, un **texto sagrado para jugadores iniciados**.

El lector se convierte él mismo en jugador. A medida que avanza, pasa del estatus de espectador al de **participante potencial**. El Códice actúa como un **llamado a la encarnación**: invita a **rehacer el mundo**, a **transformar la sociedad mediante el juego**. Esta dinámica es **típica de los juegos de rol inmersivos donde la frontera entre ficción y vida se vuelve porosa**.

4. Simbolismo e intertextualidad

Las **referencias filosóficas** son múltiples. Se encuentran Platón y la figura del **rey-filósofo**, el maniqueísmo y el sufismo con la dualidad Luz/Tinieblas, la **caballería medieval** como modelo ético, y la **ciencia ficción humanista** al estilo de Herbert, Le Guin o Saint-Exupéry. El texto teje una cultura sincrética donde **la sabiduría antigua y la especulación futurista se unen**.

Dos símbolos dominan: el bosque y la luz. El bosque representa la regeneración de lo vivo y la cooperación universal; la luz simboliza la conciencia y la verdad. Estos motivos articulan la **dimensión poética** y la mecánica del juego: el jugador es aquel que “planta la luz” en la sociedad.

Los personajes encarnan arquetipos lúdicos. Carmen y Laura son las maestras del juego; los diez jóvenes representan las clases del mundo: el artista, el constructor, el narrador, el filósofo, el militante. El texto transpone los roles del juego a un **marco metafísico**, otorgando a la novela la estructura de una primera partida jugada colectivamente.

5. La doble lectura: ficción y regla del juego

El libro se puede leer en dos niveles. En la superficie, es un **relato iniciático**: unos jóvenes reunidos en Torreblanca descubren un proyecto misterioso, guiados por dos mentoras. En profundidad, es un **manual de juego en vivo**: cada escena equivale a una regla, cada palabra a un mandamiento. Los diálogos de Carmen y Laura son tutoriales de maestras del juego que explican los principios de la **Realidad Alterna**. El Imperio Verde de Oriente y de Occidente se convierte en el **mundo-juego que se habita y se expande**. Los Caballeros de lo Vivo son las clases de personajes, las ciudades LE PAPILLON SOURCE son los lugares físicos del juego, y el código moral constituye el reglamento ético de los participantes. Así, el texto se sitúa entre el **mito fundacional** y la **guía de juego en vivo**: no es solo para ser

leído, sino para ser **activado**. Cada lector está invitado a **cruzar la frontera entre ficción y realidad** y convertirse en **jugador del mundo**.

Conclusión

Este libro **trasciende las categorías clásicas**. Bajo su forma de **novela de anticipación**, oculta la **carta fundacional de un juego-mundo: un manual de transformación colectiva** donde el **jugador se convierte en creador de civilización**. La obra fusiona la ficción, como **relato iniciático de tono místico**; la regla, como **codificación de acciones sociales y ecológicas**; y la filosofía, como **llamado a la conciencia planetaria**.

En suma, Paul Elvere DELSART inventa un **nuevo género**: la **novela-código de Realidad Alterna**, donde el texto es simultáneamente historia, manifiesto y libro de reglas. **Leer este libro es ya comenzar a jugar; y jugar es ya comenzar a construir el Imperio Verde**.

Contraportada del libro

Código de la Confederación EL4DEV - Generación Z Torreblanca

Subtítulo: **Mitología fundacional del Imperio**

Una mañana de invierno, en el ayuntamiento de un pequeño municipio costero de **Castellón**, diez jóvenes de la **Generación Z** se reúnen alrededor de dos mujeres visionarias de la localidad: **Carmen ORTIZ**, la dinámica alcaldesa, y **Laura BODIS**, la talentosa.

Sus perfiles no tienen nada en común: una cosplayer, un diseñador de videojuegos, una activista ecologista, un game master, una escritora de fanfiction, una diseñadora gráfica, un especialista en historia medieval y en utopías políticas... Todos han recibido el mismo mensaje enigmático, firmado con un nombre desconocido: **«El Emperador Verde de Oriente y de Occidente»**.

Lo que van a descubrir supera todo lo que podían imaginar: un **universo paralelo** que irrumpe en la realidad, una **sociedad secreta de constructores**, un **proyecto mundial** en el que el arte, la ciencia, la ecología, la arquitectura, la política y la espiritualidad se unen para **transformar la Tierra**. Se trata de la **Confederación EL4DEV**, una **organización visionaria** y emprendedora que sueña con **unir a los pueblos para construir colectivamente un planeta regenerado**.

En **Torreblanca**, la frontera entre el juego y la vida se desvanece. Su **misión** comienza. Y tal vez también el **renacimiento del mundo**.

El futuro no está para predecirse. Está para ser **construido** por las **nuevas generaciones**.