

ACCADEMIA VULCANIANA

per la diffusione dei valori dell'I.D.I.C.

Poiché molti si chiedono come venga insegnata la storia di Vulcano nei libri di testo federali, di seguito troverete la prima parte di un articolo relativo alla nostra storia tratto da "INTRODUZIONE ALLE RAZZE GALATTICHE", edito dal Dipartimento Educazione ed Istruzione, Nazioni Unite, Terra.

VULCANO

Basato su informazioni fornite da: Commissione Storica, Accademia delle Scienze di Vulcano.
Redatto dal Console di Vulcano Salkhar di T'Kar.

----- 1° parte

STORIA

Vulcano è oggi noto per essere uno dei pianeti più quieti e pacifici della Federazione, abitato da una delle razze in assoluto più non-violente tra quelle note.

Il passato di Vulcano è però assai differente: tutta la preistoria, e gran parte della storia del pianeta, mostrano un susseguirsi continuo di lotte e guerre, battaglie e carneficine con pochi eguali nella storia di altri popoli ritenuti violenti (Umani ed Andoriani, per esempio).

La scarsità di risorse naturali, idriche e minerarie in particolare, ha dato origine nel lontano passato del pianeta a due forme diverse di civiltà, tra loro contrapposte.

Da un lato venne formandosi una civiltà stanziale, data da quei Clan che occuparono e riuscirono a tenere le oasi e gli altri siti di qualche rilevanza, fortificandoli e passando attraverso i millenni da villaggi protetti da palizzate a castelli, città fortificate ed infine, all'epoca di Surak, a moderne megalopoli protette da campi di forza e batterie di missili.

A differenza di quanto avvenne sulla Terra, però, su Vulcano la struttura politica non si evolse mai in entità statali che controllavano stabilmente un territorio più o meno esteso, ma rimase ferma allo stadio delle Città-Stato fino all'unificazione planetaria post-Riforma. La ragione di questa particolarità è dovuta a due concause: innanzitutto, la scarsità di risorse idriche e naturali al di fuori delle città e dei villaggi impediva una colonizzazione efficace del territorio; in più il territorio desertico tra le città non era affatto disabitato, e le popolazioni che vi risiedevano consideravano l'intrusione dei Cittadini un'onta da lavare col sangue.

La seconda civiltà che si formò su Vulcano era infatti quella dei nomadi, abitanti del deserto, la cui base sociale era data da quei Clan che non erano riusciti, in epoche pre e protostoriche, ad impadronirsi di siti fruibili o ad integrarsi con Clan che già vi abitavano. Alcuni di questi gruppi nomadi si votarono al commercio, e spesso le loro carovane erano le uniche ad attraversare l'alto deserto equatoriale e a portare da una città all'altra del pianeta merci pregiate e notizie fresche. Sebbene gli abitanti si riferissero ai mercanti col nomignolo sprezzante di *Tvee'Okh*, non di meno ne riconoscevano ed apprezzavano l'utilità sociale. Ancora oggi, le più importanti Famiglie di Mercanti di Vulcano vantano antenati tra queste prime tribù di commercianti nomadi.

Altri gruppi di nomadi ritennero più remunerativo e vantaggioso per la loro sopravvivenza darsi alla rapina e alla razzia, dei villaggi quando ci riuscivano, delle carovane di mercanti molto più spesso. Agili, veloci, abili conoscitori del deserto, questi predoni erano quasi impossibili da fermare e catturare, ma finché si limitavano a scorribande di basso profilo erano considerati più o meno un fastidio inevitabile.

Alla fine, comunque, una grande guerra divampò tra le tribù di predoni, che avevano formato una sorta di *Impero Nomade* nell'emisfero nord del pianeta, e l'*Impero di Khal'tiss*, una confederazione tra le città stato del sud. Questa guerra, che durò secoli e vide vincitore l'impero meridionale, è

considerata la base di partenza per il computo della storia scritta di Vulcano (una sorta di Anno Zero, paragonabile alla nascita di Cristo nel mondo occidentale).

Fino ad allora, le scarse energie e risorse delle varie città erano dedicate quasi esclusivamente alle guerre di razzia e conquista contro le città vicine. La confederazione meridionale permise di concentrare le energie verso la ricerca scientifica, ed incidentalmente verso arti e religione, e la necessità di una comunicazione comprensibile per tutti i Clan favorì la nascita di una lingua comune e di una comune forma di scrittura. E' al periodo di questa guerra, avvenuta migliaia di anni or sono, che si deve far risalire un'altra particolarità della cultura vulcaniana: la sua evoluzione da patriarcato a matriarcato.

Con tutti o quasi gli uomini impiegati in guerra in territori lontani, furono le donne rimaste a casa a prendere le leve del potere, a dedicarsi alle scienze, alle arti, alla religione (che in gran parte fondarono); in poche parole, le donne divennero l'élite culturale del pianeta. Gli uomini faticarono ad adattarsi allo stato delle cose, ma accettare la nuova situazione sociale divenne quasi obbligatorio dopo che, avendo vinto la guerra, la confederazione meridionale si dissolse e ripresero le vecchie guerre tra città.

Per molte migliaia di anni su Vulcano la situazione mutò ben poco: le città fortificate divennero megalopoli, i bombardieri sostituirono le navi delle sabbie, i missili intercontinentali presero il posto delle catapulte, ma la mentalità violenta della popolazione rimase la stessa. Ancora oggi, osservando dallo spazio la superficie di Vulcano, è possibile osservare centinaia di piccoli laghi o di depressioni sabbiose di forma circolare, a memoria delle tante Hiroshima e Nagasaki che avvennero su questo pianeta. Il motivo per cui sul pianeta non scoppiò mai una guerra atomica totale è dovuto alle particolari condizioni politiche: in generale erano sufficienti poche bombe su una città per cancellare una potenza ed una civiltà dalla faccia del pianeta. Non cadevano mai abbastanza bombe da rendere inabitabile il pianeta, e nessuno ne lanciava mai abbastanza da scatenare un effetto a catena.

Quasi ogni motivo di discussione tra città diventava causa per una guerra devastante. Le Guerre per lo Spazio furono l'ultimo atto del vecchio Vulcano. Cominciarono con la conquista di Charis, il pianeta gemello, ancorché inabitabile, di Vulcano, ricco di materie prime, soprattutto metalli, che facevano gola a tutte le potenze. Le pretese territoriali di ciascuno Stato erano accompagnate da bombardamenti e contrattacchi. Nel tentativo di ridurre la pressione della popolazione le nazioni più ricche presero a lanciare navi generazionali verso stelle vicine, caricandole di coloni. Questo tentativo di alleviare la tensione sortì però l'opposto dell'effetto sperato: alla lotta tra nazioni ricche e nazioni povere si unì la lotta tra le varie "potenze spaziali" per definire verso quali stelle chi aveva il diritto di lanciare le proprie navi; scoppiarono anche guerre civili che videro contrapposti coloro che erano designati per partire contro coloro che dovevano restare su Vulcano.

Il pianeta era sull'orlo della più catastrofica delle sue crisi, e probabilmente oggi gli xenoarcheologi della Federazione studierebbero le rovine della civiltà vulcaniana se non fosse stato per l'intervento di una sola persona.

Ancorché avvolta nelle nebbie del tempo, tanto da farla assomigliare più ad una figura mitologica che ad un personaggio reale, Surak è realmente esistito nel passato di Vulcano.

Surak raggiunse attraverso la meditazione una forma di illuminazione e di verità interiore (diversa decisamente da quella del Buddha terrestre, ma può servire per farsene un'idea) che esorcizzava le emozioni in quanto dannose *in è e per sé*. Iniziò a predicare la sua filosofia, e questa ebbe rapida presa sulla popolazione. In capo a due generazioni la filosofia di Surak era diventata il credo di tutto un pianeta, e la logica aveva sostituito le passioni. Iniziava la storia moderna di Vulcano.

Come primo atto venne creato un governo unitario planetario, che si occupò innanzitutto della armonizzazione delle condizioni di vita, della creazione di una lingua comune (la lingua di Khal'tiss, paragonabile per certi aspetti al Latino Imperiale della Terra, si era nel tempo trasformata in una serie di dialetti locali, scritti e parlati, con poco o niente in comune) e della preservazione e valorizzazione dell'ambiente naturale (sotto questo profilo, mirabile è stata l'opera di creazione di

due enormi foreste ai poli del pianeta, che ancora oggi rappresentano i principali polmoni verdi di Vulcano).

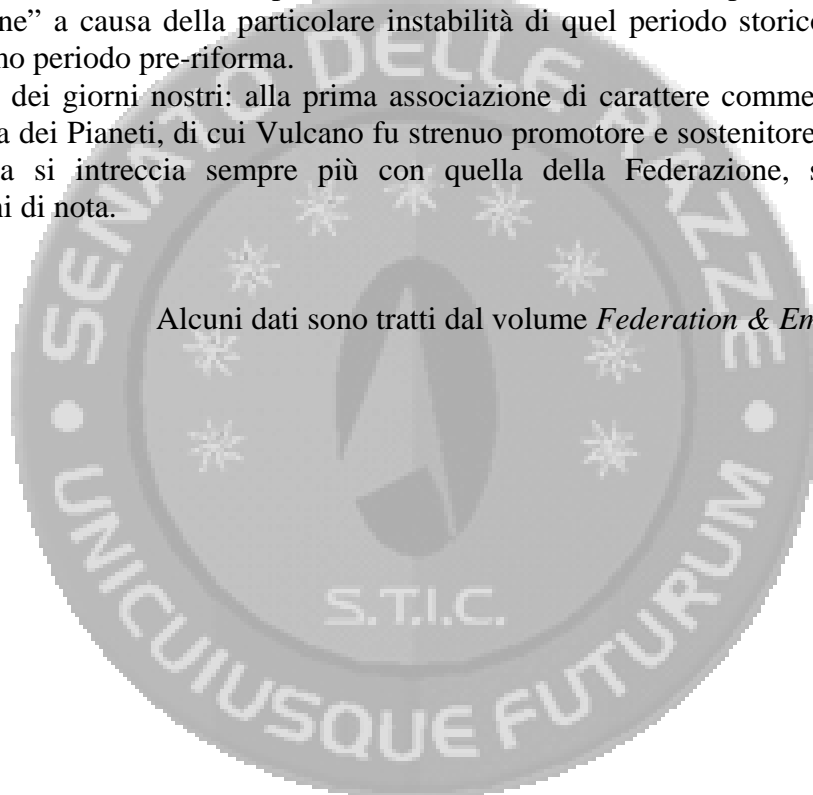
La vita politica e sociale di Vulcano divenne stabile in questo periodo della storia, e da allora non si sono più avuti mutamenti di rilievo; le energie vennero incanalate verso la ricerca scientifica, e specialmente in due direzioni: le scienze psioniche e quelle aeronautiche.

Lo sviluppo delle prime portò alla scoperta del Katra, lo spirito vivente proprio di ciascun Vulcaniano, ed alla definizione e valorizzazione delle tecniche di fusione mentale e di meditazione, che rivestono un ruolo importante nel mantenere stabile la società. Lo sviluppo delle seconde portò alla scoperta di altre forme di vita nello spazio: Andoriani, Deltani, Betazoidi ed altri. Anche la scoperta dell'esistenza della Terra, da parte di Vulcano, risale allo stesso periodo, ma essa fu posta "sotto osservazione" a causa della particolare instabilità di quel periodo storico, che ricordava ai Vulcaniani l'ultimo periodo pre-riforma.

Il resto è storia dei giorni nostri: alla prima associazione di carattere commerciale si sostituì la Federazione Unita dei Pianeti, di cui Vulcano fu strenuo promotore e sostenitore; da allora la storia di questo pianeta si intreccia sempre più con quella della Federazione, senza avvenimenti indipendenti degni di nota.

Fine 1° Parte

Alcuni dati sono tratti dal volume *Federation & Empires* di John Peel.



STIC
STAR TREK ITALIAN CLUB