***Der Glaube***

**Die Geistlichen der keltischen Kultur**

In der antiken Zeit, als die ersten Zivilisationen Europa entdeckten und urbar machten, entwickelte sich eine Gruppe die es lernten mit der Natur in Einklang zu stehen. In diesem Zustand schafften Sie mit den Mitteln der Flora und Fauna Europas Heilung und Techniken zur Verteidigung zu entwickeln.

Mit Hilfe der Natur konnten Sie Erfolg oder Niederlage im Kampf (rituell oder gegen andere Stämme), sowie Wetter vorhersagen zu prophezeien. Auch in der Rechtsprechung übernahmen Sie eine der drei Rollen.

Man muss dabei aber auch verstehen das zu Beginn der Hallstadtzeit, nach der letzten Zeit, es noch keine „Druiden“ in Europa gab. Diese Kaste und ihre Zweige entwickelte sich gerade.

**Der Ursprung der Druidenkaste**

Die Herkunft der Druiden und ihrer Methoden wir mit vielen Legenden versehen. Sie sollen von den Erbauern der Stonehenge Überreste (den Hyperboräern, das Volk der Nordsee oder den Atlantern, dem Volk der „Südsee“) geschult worden sein.

Egal von wem Sie abstammen, Sie waren die Hüter und Lehrer des Wissen der Vergangenheit und erwarben mit Hilfe des Stammes in dem Sie waren, stetig neues Wissen und entwickelten wichtiges Wissen für die Menschheit.

In der Latènezeit entwickelten sich aus den Druidentum drei Kasten um das Wissen besser zu kultivieren.

**Celtic I: Die Mythologie**

Im Spiel soll die sich entwickelnde Mythologie durch Geschichten, Rituale und Mythologischen Erkundungsmissionen greifbar gemacht werden. Auch die Mission in dem Hallstädtischen Jenseits soll den Wandel von der Steinzeitkultur hin zu einer Keltischen, im Hinblick auf archaische Kulturen darstellen.

Ziel ist es den Einklang von Natur, Mensch und Tier fühlbar zu machen. Die Welt in Celtic I ist zum Großteil ursprünglich und von den bisherigen Klimaveränderungen geprägt und enthält viele mysteriöse Orte und Nahrungsmittel.