***Die Politik***

**Die Oberhäupter in der antiken Kultur**

Nach der letzten Eiszeit begannen sich in den Stämmen Positionen von Oberhäuptern zu bilden, die dafür bestimmt waren das Volk mit einen Grat der Autorität in Sachen der Tradition, Charisma oder militärische Stärke zu führen. Sie etablierten auch Handelsbündnisse mit Sie umgebenden Stämmen.

Neben der Leitung hierbei in Handelsangelegenheiten waren Sie auch mit der Organisation von Feldzügen für religiöse Events im Laufe der Entwicklung der beginnenden keltischen Kultur betroffen.

Auch begann sich eine langsame Hierachie innerhalb eines Dorfes, ein sogenanntes Kastensystem zu bilden, was auch mit den sich entstehenden neuen Handwerkern bildete.

**Der Wurzel der Kasten**

Nach der Domestizierung (so um 9.000 v.u.Z.) in der sich eine Menschengruppe für die Landwirtschaft entwickelt hatte und der Keramiker und Weber im Bereich des Handwerks entwickelt hatte, stieg der der Einfluss an Landbesitzern.

Mithilfe von neuen Techniken, entstand ein Verwaltungssystem und der Adel war in der Lage, die Entscheidungen der Königreiche zu beeinflussen und die Politik mit zu gestalten.

Die keltische Gesellschaft war in Klans (Stämmen) organisiert, wobei jeder Klan ein Tuath (Kleinkönigreich) bildete. In der Hallstattzeit war die Macht des Häuptlings noch am einflussreichsten, während Sie bei den Kelten von der adeligen Elite ausgeübt wurde.

**Celtic I: Die Politik**

Im Spiel die sich veränderte Politische Welt mit Hilfe von Dialogen und Aufgaben dargestellt werden. Diplomatie Missionen, Ratsversammlung und sich auswirkende Entscheidung die die Adeligen Positionen unterstützen oder abwehren sollen den Spielverlauf dementsprechend gestalten. Missionen sollen auch außerhalb der Alben führen, wo das diplomatische Geschick besonders gefordert sind.

Elementar soll es sein, das System der Antike mit modernen Strukturen zu vergleichen und zu bewerten. Das Dasein in Celtic I hat seine Archaischen Strukturen aber aus ihr kann man interessante Erfahrungen sammeln.

Als Spieler erwacht man als Teenager eines Stammesoberhauptes (Geschlecht variabel) und bekommt nachdem man seine Führungsqualitäten gezeigt hat, den Auftrag die Gilden zu besuchen. Hat man die gewünschten Erfahrungen gesammelt, wird man vom Stammesoberhaupt/Vater ausgesendet einen Ablegerstamm zu gründen.