***Der Versorgung***

**Die Versorgung in der keltischen Kultur**

In der Welt der Kelten gab es keine schriftliche Niederlegung oder ähnliches, ihr Wissen wurde mündlich weitergegeben. Bei der Darstellung der möglichen Rezepte geht man daher auf verschiedene Quellen zurück.

Neben zahlreichen archäologischen Funden, nehme ich Vegetationsfunde die für die Versorgung und Medizin genutzt werde als Material. Daher kann man erkennen, welche Pflanzen in der Vegetation der damaligen Zeit zu finden waren. Zudem konnte man herausfinden welche Auswirkungen Klimaveränderungen und menschliche Einflüsse haben.

**Die Verarbeitung der Flora und Fauna der Alpen**

In der Welt der Bronzezeit zu ihrem Übergang zu der Eisenzeit war es so dass es noch viele unentdeckte Orte in Europa gab. Daher kam es auch vor, dass Teile der Flora und Fauna für die Nahrung unbekannt waren. Auch waren diese schnell verdorben und mussten konserviert werden.

Diese Güter der Natur wurden für die Clanversorgung, als Handelsgut (konserviert) und für Rituale benutzt. Objekte der Flora konnten aber auch für den Kampf oder zur Färbung von Waren genutzt werden.

Man muss erkennen das es für die Menschen der Alpen noch viel zu lernen gab.

**Celtic I: Die Versorgung**

Im Spiel soll die sich die Versorgung auf viele Quellen (Sammeln, Anbauen, Jagen, Fischen) und Verwendung (Essen, Zubereiten, Rituale, Handel, Konservierung); sowie versorgungstechnische Erkundungsmissionen, Rezeptfindung und Erproben (durch den Stammführer) dargestellt werden.

Ziel ist es die Güter der Natur für die Gegenwart verführerisch zu machen. Die Welt in Celtic I ist zum Großteil ursprünglich und von den bisherigen Klimaveränderungen geprägt und enthält viele mysteriöse Orte und Nahrungsmittel.