

Aus den Büchern Syndra Silvanes zusammengetragenen Wissen über Chult:

Mit Ausnahme einiger weniger Küstensiedlungen ist Chult eine ungezähmte tropische Wildnis: dichte Dschungel und verschlungene Flüsse, umgeben von Gebirgen, Vulkanen und senkrechten Steilhängen. Einige Gebirgswälle im Westen, Süden und Osten schirmen das Innere vor dem Meer und dem Blick der Seeleute ab. Die Flüsse sind so träge, dass man mitunter nur schwer sagen kann, wo flussaufwärts bzw. flussabwärts ist. Die Flüsse nehmen nur an Fahrt auf, wenn sie durch steile Schluchten donnern.

Die Küste von der Chultbucht bis zur Zufluchtsbucht bietet zahlreiche Landungsmöglichkeiten, von denen aus man in den unerforschten Dschungel aufbrechen kann. Tage ohne Regen sind selten, wobei dieser aber von einem ständigen Nieselregen bis hin zu langen Regengüssen reichen kann.

Entlang der gesamten Küste ist die Chultbucht die einzige Stelle, an der Reisende auf etwas Zivilisation stoßen können.

Der Rest der Halbinsel ist ein Nährboden für blutsaugende, Krankheiten übertragende Insekten, monströse Reptilien, fleischfressende Vögel und Bestien in jeder Form und Größe sowie mordlustige Untote. Je weiter man sich von der Küste entfernt, desto feuchter, heißer und unwirtlicher wird das Land.

Wetter

Chult ist das ganze Jahr über heiß, feucht und regnerisch. Die Temperaturen erreichen regelmäßig 35 °C am Tag und fallen in der Nacht nur selten auf unter 20 °C.

Es kommt regelmäßig zu Tropenstürmen mit peitschendem Regen, starkem Wind, Blitzen, hohen Wellen auf dem Meer und gigantischen Brechern, die an die Küste schlagen.

Anwohner

In Nyanzaruhafen finden sich Angehörige jedes Volkes und jeder Nationalität Faeruns, aber nur wenige von ihnen begeben sich weiter als ein paar hundert Meter über die Stadtmauern hinaus.

Chulter sind die menschlichen Ureinwohner von Chult. Sie haben dunkle Haut, schwarze Haare und eine reiche Kultur. Nachdem sie von Monstern und Untoten aus dem Dschungel vertrieben worden waren, suchten sie hinter den standhaften Mauern von Nyanzaruhafen Zuflucht, gaben ihre Dynastien auf und schlossen sich zu einer Handelsmacht im südlichen Ozean zusammen. Sie treiben eifrig Handel mit jedem, der ihr gefährliches Land besucht.

Desweiteren soll es in den Bergen Stämme der Aarakocra (Von den Chultern auch häufig Vogelmenschen genannt) geben. Sie haben den Ruf, Abenteurern zu helfen, die verloren oder krank sind oder in sonstigen Schwierigkeiten stecken, vorausgesetzt, dass solche Entdecker nicht darauf aus sind, Chults natürliche Rohstoffe zu plündern oder seine Bewohner auszubeuten.

Chult ist die Heimat für Hunderte von unabhängige Goblin Stämmen, die zusammengefasst als die Batiri bekannt sind.

Vor über einem Jahrhundert erhob der Kriegsherr Ras Nsi eine Untotenarmee, um die Stadt Mezro zu erobern. Die Armee bestand vor allem aus untoten Chultern, die als Zombies wiedererweckt, und Kannibalen, die in Ghule verwandelt wurden. Ras Nsi und seine Legion wurden besiegt und in den Dschungel zurückgetrieben. Die Überreste von Ras Nsis untoter Armee verteilten sich über den Dschungel wie eine Landplage. Nun dienen ihnen Hunderte Meilen Wildnis als Jagdgrund.