

# Die Steine von Zath / Questreihe

## Inhaltsverzeichnis

- [1 Gepriesen sei Zath](#)
- [2 Der Stein von Zath](#)
- [3 Xerxes Information](#)

Questreihe, die es ermöglicht die Steine von Zath zu erhalten. Die Steine von Zath ermöglichen eine variable Form der Schnellreise.

## 1 Gepriesen sei Zath

### Questinhalt

Irgendwo in den Landen im Westen von [Savage Wilds](#) liegt der Zugang zum Tempel des Zath. Zath, die Spinnengöttin und Gottheit der Dunkelheit, Mutter Yezud.

Gepriesen sei Zath

Zamora ist weit weg, doch auch hier leben ihre Anhänger

Gepriesen sei Zath

Zath ruft sie zu sich. Willst du ihr folgen? Sie ist ein mächtiger Verbündeter!

Gepriesen sei Zath

### Questeinstieg

Ein Zathschrein unterhalb von [Murun](#)

### Questgeber



## 2 Der Stein von Zath

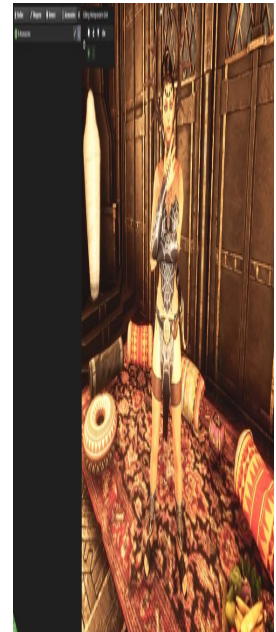
### QUESTINHALT

### QUESTEINSTIEG

### QUESTGEBER

Du hast den Ruf von Zath vernommen und ihre [Hohepriesterin Uriel](#) gefunden. Sie hat einen Auftrag für dich und will, dass du den Aufenthaltsort der Priesterin "Silia" ausfindig machst und sie tötest. Silia, die auch unter dem Namen "Silia mit der seidenen Zunge" bekannt ist, ist die größte Konkurrentin von Uriel, doch war sie in der Wahl zur [Hohepriesterin Uriel](#) unterlegen. Es ist ein Sakrileg, dass sie Uriel nun nicht als ihre Hohepriesterin anerkennen will. Dafür hat sie den Tod verdient! Silia hat außerdem einen wertvollen Gegenstand entwendet, den Stein von Zath. Bringe diesen Gegenstand Uriel zurück!

[Hohepriesterin Uriel](#)  
im Tempel des Zath  
irgendwo auf [Savage Wilds](#)



### 3 Xerxes Information

#### QUESTINHALT

Xerxes gibt dir nur die Information über den Aufenthaltsort von Silia, wenn du ihm den Kopf einer Spinnenkönigin bringst.

#### QUESTEINSTIEG

Xerxes der Graue  
irgendwo auf [Savage Wilds](#)

#### QUESTGEBER

