

Famiglia:

- Akor Zote (padre) morto 10 anni prima dell'inizio degli eventi
- Erliza Drum (madre) Reggente di Caer Westphal, forti tensioni con i popoli vicini
- Palmer Zote (fratello, 32) futuro reggente della casata, presiede insieme alla madre imparando i suoi futuri compiti
- Caterina Zote (sorella 28) Spadaccina (arte elfica?!?), scomparsa 2 anni prima dell'inizio degli eventi, si pensa dai Morayers ma non è mai stato richiesto un riscatto, da qui le forti tensioni del territorio
- Kaja Zote (sorella 16) Lady di Caer Westphal, la madre aveva già preso accordi per un matrimonio combinato ma la scomparsa di Caterina è stato un brutto colpo e Erliza ha ritrattato, vive a palazzo.

Quezza passa tutta la fanciullezza e la giovinezza a palazzo o nei territori dell'isola senza mai uscire dai confini dei possedimenti. Sapendo di non poter divenire ereditiero principale il padre decide di fare di lui un guerriero come la sorella, Quezza però aveva altre idee in mente e si vide subito l'estro creativo sfociare, Akor mandò a chiamare tra i migliori bardi suoi alleati per fornirgli un ottimo insegnamento.

Dopo la scomparsa di Caterina Quezza venne mandato a Silverymoon per perfezionare e studiare le arti bardiche in una delle più rinomate accademie della regione. Gli studi nella piccola isola di Snowdown si rivelarono molto utili, e finalmente in un continente grande a dismisura Quezza capì che aveva ancora molto da imparare.

Il suo passato nobile e i suoi modi permisero a Quezza di diventare uno dei migliori studenti dell'accademia ma continuava a sentirsi vuoto, il maestro Iggarath rispose a questo suo incognito anelito.

Iggarath si presenta come uno dei più anziani e saggi maestri bardici, aveva perso un occhio, un orecchio, una mano e una gamba, ed era molto taciturno, Quezza pendeva dalle sue labbra e dal canto suo Iggarath rivedeva nel giovane bardo ciò che furono i suoi tempi.

Iggarath lo prese come suo allievo personale e insegnò Quezza arti bardiche segrete, presto Quezza capì che il detto "ferisce più la lingua della spada" non era solamente una metafora e iniziò ad imparare l'arte denominata "accademia dei sussurri".

Pur capendo perfettamente la teoria Quezza non riuscì mai a lanciare neanche uno degli incantesimi insegnati dal maestro, difatti Iggarath gli spiegò che per poter sfruttare appieno i potenziali trattati non doveva narrare di gesta passate, ma doveva viverle in prima persona, doveva vedere compagni di avventura cadere, doveva temere per la propria vita in senso stretto, doveva essere l'eroe delle storie che in futuro avrebbe narrato.

Quezza finalmente capì di tutte le storie narrate da Iggarath, tutti i particolari ed il realismo, capì che la strada da percorrere era quella dell'avventuriero e dopo due anni in accademia decise di affrontare il mondo trepidante di ciò che il mondo aveva in serbo per lui e voglioso di raccontare dei suoi progressi al maestro.