cycloop is een stuk groter en agressiever. Als natuurlijke reflex grijpt Max naar zijn heup waar normaal zijn zwaard zit. Maar Max is zo slim geweest om dat in Z8, zijn cabine, te vergeten.

Met zijn grote handen haalt de cycloop uit. Max springt uit de weg en zet het op het lopen. Het wezen lijkt niet erg blij met de ontsnapping van zijn avondmaal en zet de achtervolging in. Hoewel de cycloop er maar onhandig bijloopt, is hij toch een stuk sneller. Als hij één stap zet, moet Max er immers vijf zetten om hem voor te blijven. Maar er is iets dat Max wel heeft en de cycloop niet: behendigheid. Max zigzagt tussen de hoge bomen door. Hij slaagt erin om een afstand te creëren en beslist dat hij zo snel mogelijk het bos uit moet rennen. De cycloop zal dan wel Istorie belagen, maar daar lopen bewapende en getalenteerde strijders rond zoals Alice Blackwood, Max' beste vriendin. Max kijkt snel achterom en vangt een glimp op van de cycloop die een boom aan de kant beukt. Maar als hij weer voor zich uitkijkt, struikelt hij over een boomwortel en valt plat op zijn gezicht. De cycloop brult een overwinningskreet. Max draait zich snel op zijn rug zodat hij de aanval kan zien aankomen. De cycloop pakt een knuppel uit de riem rond zijn borst en slaat toe. Max weet zich nog net op zijn zij te draaien en kan zo voorkomen dat de knuppel hem tot Max-moes slaat. Er blijft een kuil in de aarde achter. De cycloop slaat een tweede keer toe en weer weet Max zich uit de weg te draaien. Als het wezen een derde maal klaar staat om zijn slag te slaan, slaagt Max erin om weer overeind te krabbelen en zo de slag te ontwijken. Net voor hij het bos uitrent, werpt hij nog een korte nieuwsgierige blik achter zich. Ziet hij dat nu goed? Steekt er een pijl uit de borst van het beest? Zou hij terugkeren en een kijkje nemen? Hij besluit toch te blijven lopen. Uiteindelijk bereikt hij opgelucht de open vlakte van Istorie.

HOOFDSTUK 2

Grote problemen

Max probeert zo nonchalant mogelijk naar zijn cabine te wandelen. Hij krijgt altijd veel aandacht aangezien zijn vader een afstammeling is van de drems, het meest gevreesde en machtigste wezen van de wereld onder de Laag. Maar nu hoeft hij echt geen extra aandacht vermits er takken en bladeren uit zijn haar steken en zijn gezicht zwart ziet van de bosgrond. Hier en daar kijken een paar studenten hem raar aan, maar het lukt hem om zijn cabine te bereiken zonder dat nieuwsgierige aagjes hem onbenullige vragen stellen. Max gaat naar binnen en zucht opgelucht als hij de groene deur achter zich sluit. Zijn cabine is een van de meest nieuwe van allemaal omdat ze nooit gebruikt is voordat Max er zich vestigde. Hij kan echter niet ontkennen dat de properheid toch wat is verminderd in de tijd dat hij er woont. Af en toe is er controle of iedereen zijn hut wel opruimt en onderhoudt. De bewoners van de hut met de meeste rommel krijgen dan staldienst. En Max kan uit ervaring zeggen dat staldienst de ergste straf is die je maar kunt hebben! Hij realiseert zich plots dat de volgende controle al over vier dagen is en dat hij er zeker niet goed op zal scoren. De

drakenbrievenbus in het midden van zijn kamer is bedolven onder de kleren. Zijn bed is een puinhoop. Er hangen spinnenwebben voor het raam. Op de kasten ligt een laag stof en zijn bureau is amper zichtbaar omdat al de schoolspullen van juni er nog op rondslingeren. Opruimen stelt hij al heel de zomer uit. Wie verkiest dan ook poetsen boven zwaardvechten en rijden op vliegende paarden met je vrienden? En zeker nu school er ook nog bijkomt, zal hij onmogelijk nog tijd vinden voor een grote schoonmaak. De klokkentoren luidt. Tijd voor het avondeten. Hopelijk schuift de cycloop niet mee aan. Max gaat de buitenkantine binnen, een paviljoen met een marmeren dak dat ondersteund wordt door beelden van helden. Hij neemt plaats aan zijn vaste tafel. Zijn beste vriend, Jake Aite, zit er al. Naast hem zit Alice Blackwood.

"Wat is er met jou gebeurd?" vraagt Jake aan Max. Natuurlijk, hij heeft de kans nog niet gehad om zich op te frissen.

"Uhm… Ik ben gestruikeld," verzint hij snel. Alice haalt een takje uit zijn krullen. "Dan heb je nogal een harde smak gemaakt."

Het onderwerp verandert als Lexie Estel en Piper the Fance erbij komen zitten - het welbekende koppeltje van Istorie. Ze zetten zich naast elkaar neer.

"Wat heb jij gedaan?" vraagt Lexie en ze haalt een wenkbrauw op. Ze bekijkt Max van top tot teen.

"Gevallen," liegt hij. Lexie biedt hem een verfrissingsdoekje aan dat Max uiteraard aanneemt.

De assistent van het schoolhoofd, Jason, tikt met zijn lepel tegen zijn glas. Iedereen wordt stil en staat op. De leerkracht transformatie, mevrouw Sickje, komt met een schaal vol etenswaren aangestapt. Haar geitenhoeven tikken op de marmeren vloer. Mevrouw Sickje gooit de schaal als offer aan de almachtige goden leeg in het grote vuur in het midden van het paviljoen. Na dit ritueel zit