



I Custodi di Arkham

C'era un silenzio denso sulla città di Arkham quella notte. Le antiche guglie delle case gotiche si stagliavano contro un cielo di piombo, dove la luna sembrava una moneta corrotta. L'aria odorava di pioggia e di libri dimenticati, di pietra umida e di segreti troppo antichi per essere raccontati.

Sulle rive del fiume Mortingan, tra le nebbie che avvolgevano i ponti e i lampioni morenti, si muoveva una figura alta e silenziosa: **un levriero irlandese dal manto nero**, i muscoli tesi come corde, gli occhi chiari e profondi come pozzi d'acqua. Il suo nome era **Evil Enchanter**.

Non era un cane qualunque, se mai ad Arkham ne fossero esistiti. Si diceva che fosse nato in una notte di tempesta, quando un fulmine aveva colpito la vecchia torre dell'Università di Mortingan, e che la sua prima voce fosse stato un ululato che fece tacere persino il vento. Gli studiosi della città, uomini dai volti scavati e dagli occhi febbrili, lo chiamavano "**Il Custode**".

Ogni notte **Evil Enchanter** camminava lungo i vicoli della città, passando accanto alla biblioteca proibita, ai cancelli di ferro del cimitero di Dunwich Hill, e alla cappella ormai cadente dove, secondo le voci, dormiva il sangue dei primi abitanti di Arkham.

Lui vegliava. Perché sapeva che **qualcosa si muoveva sotto la città**, qualcosa che respirava nel buio e attendeva il suo risveglio.

Una notte, una giovane studentessa della Mortingan, **Eileen Ward**, trovò Evil Enchanter davanti alla sua porta. Portava al collo un antico medaglione inciso con simboli che nessuno riusciva a tradurre, ma che emanavano un calore lieve, quasi umano. Da quel momento, i due furono inseparabili.

Eileen scoprì presto che il levriero non era soltanto un animale, ma un **ponte tra il mondo dei vivi e quello dei sussurri**. Quando camminavano insieme lungo le mura antiche, poteva sentire le voci delle anime di Arkham, un coro sordo di promesse e avvertimenti.

«Evil Enchanter», sussurrò una notte, «cosa proteggi, davvero?»

Il levriero sollevò il muso verso la luna, e in quell'istante Eileen vide le sue pupille mutare — diventare infinite, come portali. E comprese. Arkham non era solo una città: era un **sigillo**, un baluardo fragile contro le forze che premevano dall'altro lato della realtà.

E i levrieri, quei nobili spiriti erranti che da secoli accompagnavano l'uomo, erano **i guardiani del confine**.

Da allora, quando il vento del nord porta un odore di ferro e mare, gli abitanti di Arkham dicono di vedere, tra le strade deserte, **le ombre di grandi cani correre nella nebbia**, silenziosi e solenni come spettri gentili. Dicono che vegolino ancora.

Che Evil Enchanter e i suoi discendenti proteggano la città — e forse il mondo intero — dal sussurro di ciò che non deve essere risvegliato.

E così, in un luogo dove la paura e la meraviglia si confondono, dove l'antico si mescola al sogno, **i levrieri irlandesi** continuano a camminare tra noi: nobili, leali, e silenziosi custodi del mistero eterno che si chiama **Arkham**.





The Guardians of Arkham

There was a thick silence over the city of Arkham that night. The ancient spires of its Gothic houses rose against a leaden sky, where the moon hung like a tarnished coin. The air smelled of rain and forgotten books, of damp stone and secrets too old to be told.

Along the banks of the Mortingan River, through the mists that curled around bridges and dying lampposts, moved a tall, silent figure — **an Irish Wolfhound with a silver-gray coat**, muscles taut like drawn cords, eyes deep and lucid as still water. His name was **Evil Enchanter**.

He was no ordinary dog — if such a thing existed in Arkham. They said he was born on a night of storms, when lightning struck the old tower of Mortingan University, and that his first sound was a howl that silenced even the wind. The scholars of the city, men with hollow faces and feverish eyes, called him **“The Keeper.”**

Each night, Evil Enchanter walked the deserted streets — past the forbidden library, the iron gates of Dunwich Hill Cemetery, and the

crumbling chapel where, it was whispered, the blood of Arkham’s first settlers still slept.

He watched. Because he knew that **something moved beneath the city**, something that breathed in the dark and waited to awaken.

One night, a young student from Mortingan, **Eileen Ward**, found Evil Enchanter standing before her door. Around his neck hung an ancient medallion, etched with symbols no one could translate, radiating a faint, human warmth. From that night on, the two became inseparable.

Eileen soon discovered that the Wolfhound was not merely an animal, but a **bridge between the world of the living and that of whispers**. When they walked together by the ancient walls, she could hear the voices of Arkham’s souls — a dull chorus of warnings and promises.

“Evil Enchanter,” she whispered one night, “what is it that you truly guard?”

The hound lifted his head toward the moon, and for a fleeting moment, Eileen saw his pupils change — vast and endless, like gateways. And she understood. Arkham was not merely a city: it was a **seal**, a fragile bastion against the forces pressing from beyond reality.

And the Wolfhounds, those noble, wandering spirits that had walked beside humankind for centuries, were **the guardians of the threshold**.

Since then, when the northern wind carries the scent of iron and sea, the people of Arkham say they can see — **in the misty streets, the shadows of great hounds running silently** through the fog, solemn and gentle as ghosts.

They say they still watch.

That Evil Enchanter and his descendants guard the city — and perhaps the whole world — from the whisper of what must never be awakened.

And so, in a place where fear and wonder intertwine, where the ancient mingles with the dream, the **Irish Wolfhounds** still walk among us: noble, loyal, and silent keepers of the eternal mystery known as **Arkham**.

