

H. P. LOVECRAFT
Y OTROS

**Relatos de los mitos
de Cthulhu 1**



Alrededor de la figura casi legendaria de Lovecraft, surgieron una serie de autores que explotaron y desarrollaron la terrible mitología evocada por el genio de Providence, dando lugar a uno de los fenómenos literarios más sugestivos e inquietantes de nuestro siglo: LOS MITOS DE CTHULHU. Por primera vez completa en castellano, ésta es la recopilación de LOS MITOS llevada a cabo por August Derleth, colaborador directo y albacea literario de Lovecraft.

La escuela de Lovecraft o la dialéctica de la ambigüedad

Ocurre a menudo con los autores malditos, relegados durante años (con frecuencia hasta bastante después de su muerte), que cuando de un modo u otro son «descubiertos» todo el mundo intenta apropiárselos.

Despreciado durante mucho tiempo por la crítica oficial como un mediocre discípulo de Poe, y hoy universalmente reconocido como uno de los maestros indiscutibles de la literatura fantástica, tanto los exegetas de la ciencia ficción como los pontífices del «realismo fantástico» y los oráculos de la cultura de la droga reclaman a Lovecraft como ilustre precursor; gnósticos, teósofos y ocultistas lo alinean en sus filas, y la escuela psicoanalítica junguiana ve en su narrativa la ilustración literaria sus postulados. Y lo más curioso es que puede que todos tengan razón, al menos en parte. Incluso sus detractores, aunque no quienes le ignoraron o desestimaron la importancia de su obra.

Pues en la narrativa lovecraftiana hay un tal cúmulo de elementos heterogéneos, con frecuencia contradictorios, que, personalmente, dudo mucho que se pueda dar de ella una interpretación unívoca, como a menudo se ha intentado.

De los numerosos estudios sobre Lovecraft y su escuela —la mayoría superficiales, meramente descriptivos o divagatorios, y hasta tendenciosos— debo recomendar vivamente al lector interesado en profundizar en el tema (pese a lo antiestratégico que resulta hacer propaganda de la

competencia) los extensos prólogos de Rafael Llopis a su antología de los Mitos de Cthulhu y al ciclo de aventuras oníricas de Randolph Carter (ambos publicados por Alianza Editorial).

La alusión no es del todo desinteresada, ya que las conclusiones de Llopis me servirán de excelente pretexto para ilustrar mi tesis sobre la ambigüedad lovecraftiana.

A lo largo de sus análisis, Llopis compara acertadamente la típica estructura narrativa lovecraftiana con los ritos iniciáticos y las experiencias psicodélicas; sostiene que la lectura de Lovecraft comporta una liberación de la necesidad reprimida de vivir experiencias fantásticas, por lo que su efecto es psicológicamente saludable, y que, gracias a su capacidad «evocadora de lo arquetípico», la obra de Lovecraft resulta básicamente progresiva. Afirma, además, que al manifestarse y liberarse a través del arte, se evita que esta reprimida tendencia hacia lo numinoso cristalice en mitos o en actitudes ideológicas irracionalistas, y que los cuentos de Lovecraft no comportan una evasión de la realidad puesto que no pretenden hacernos creer que lo que en ellos se narra es real.

Si bien en general estoy bastante de acuerdo con Llopis; opino que algunas de sus afirmaciones entrañan más de un equívoco, por lo que creo conveniente, si no refutarlas, al menos matizarlas:

La no pretensión de verosimilitud no es condición suficiente para determinar la índole no evasiva de una obra. Varias de las consideraciones de Llopis sobre la narrativa lovecraftiana podrían aplicarse, por ejemplo, a los tebeos de Supermán; tampoco en éstos se pretende convencernos de que exista un superhombre volador, y constituyen asimismo una forma «artística» de gratificar el ansia de experiencias fantásticas. Sin embargo, los tebeos de Supermán son básicamente evasivos, alienantes y reaccionarios, en función del esquema de valores que proponen y de su defensa implícita de la moral vigente.

Del mismo modo, en la narrativa lovecraftiana abundan los elementos reaccionarios, en la medida en que refleja y fomenta determinados prejuicios (los raciales y los clasistas, por ejemplo), en la medida en que propugna solapadamente una determinada concepción ético-estética («Nulla estetica sine etica») en función de su maniqueísmo subyacente. (Todo esto es especialmente cierto si por «narrativa lovecraftiana» entendemos no sólo la obra del propio Lovecraft, sino también la de sus seguidores).

Es verdad que, tal como afirma Llopis, una lectura «distanziata» de Lovecraft puede resultar a la vez reveladora, liberatoria y revulsiva, y por ende beneficiosa. Pero también la visión «distanziata» de un *spaghetti-western*, un *spot* publicitario o el más tópico filme de terror puede ser revulsiva, sin que ello impida que dichos productos sean básicamente evasivos, y que de hecho, a gran escala, cumplan una función alienante.

En la medida en que la narrativa lovecraftiana revela alegóricamente la inestabilidad de las apresuradas racionalizaciones sobre las que se asienta nuestra civilización; en la medida en que nos recuerda que no hemos superado en absoluto lo irracional, sino que nos hemos limitado a darle la espalda (que por cierto es la mejor manera de quedar a su merced); en la medida en que invita al lector a asomarse a los pozos de su inconsciente... en esta medida la narrativa lovecraftiana es progresiva. Pero en la medida en que fomenta ciertos prejuicios, en la medida en que invita a la evasión por el ensueño (Lovecraft era un onirómano contumaz, y he podido comprobar personalmente que muchos de sus lectores también lo son), en la medida en que asume el maniqueísmo de una moral intransigente y regresiva..., en esta medida es indudable mente reaccionaria, y su lectura acrítica, superficial, comporta una evasión de la realidad.

En mi opinión, pues, la narrativa lovecraftiana es intrínsecamente *ambigua*, por no decir contradictoria. Y en este

sentido sigue siendo válido, hasta cierto punto, el compararla con los alucinógenos, que pueden servir tanto para «ampliar el área de la consciencia». (Ginsberg) como para embotarla.

En cualquier caso, la ambigüedad, contradictoriedad y conflictividad de la obra de Lovecraft y su escuela son las de nuestro tiempo, y en cuanto a su casi multitudinario éxito actual, desgraciadamente no puedo estar de acuerdo con Jaques Bergier cuando dice: «Si finalmente Lovecraft encuentra la acogida que tanto había esperado, es debido a que entre muchos de nosotros la imaginación se ha despertado». Lo que se ha despertado en muchos de nosotros es más bien el miedo lovecraftiano ante un entorno cada vez más hostil, cada vez más aberrante tras su máscara de racionalismo. Lovecraft no sólo es, el inspirado juglar del inconsciente colectivo, sino también, y principalmente, de la neurosis colectiva. Y de ahí, precisamente, su extraordinario interés, su rara fascinación y su indudable importancia cultural.

Tal vez convenga aclarar, para el lector no iniciado (y nunca mejor dicho lo de «iniciado», tratándose de la escuela de Lovecraft), que los Mitos de Cthulhu no sólo no constituyen el desarrollo sistemático de una mitología perfectamente configurada (como nos advierte el propio Derleth en su introducción), sino que ni siquiera forman un ciclo delimitado y elencable. Prácticamente toda la obra Lovecraft está relacionada directa o indirectamente con los Mitos, y efectuar la lista completa de los relatos de otros autores que han continuado la tradición sería casi tan difícil como llevar a cabo a bibliografía exhaustiva de una determinada temática fantástica. Aun hoy día se escriben y publican relatos incluibles en los Mitos. Incluso en España hay aficionados que ocasionalmente publican en *fanzines* y revistas especializadas como *Nueva Dimensión* pequeñas aportaciones a la mitología lovecraftiana.

Y es que, de hecho, los Mitos constituyen una temática (o subtemática, si se prefiere) más de la narrativa fantástica. Una temática abierta y susceptible de evolución, con sus «precursores» (equívoca palabra que sólo me atrevo a usar entre comillas), sus clásicos, sus subproductos y sus innovadores. De ahí que bajo el título *Mitos de Cthulhu* puedan publicarse, y de hecho se publiquen, antologías diferentes.

La recopilación llevada a cabo por August Derleth (que presentamos en tres tomos independientes los que éste es el primero) no tiene, por tanto, la menor pretensión totalizadora, ni siquiera paradigmática. Pero se trata, eso sí, de una exposición amplia y representativa de los Mitos, a cargo de la persona más indicada para esta tarea: el más directo colaborador de Lovecraft tanto en vida de éste como póstumamente, y el hombre que más ha contribuido a la difusión de su obra y la de sus seguidores.

La excelente versión de Francisco Torres Oliver, auténtico especialista en la materia, contribuye de forma inestimable a transmitir al lector hispano-parlante la peculiar fascinación del lenguaje lovecraftiano, y la introducción del propio Derleth sitúa de manera escueta pero precisa el fenómeno literario de los Mitos.

Sólo queda pedir disculpas a los completistas por la inevitable publicación de algunos relatos de los que ya existían versiones en castellano. Era la única forma de ofrecer íntegra a nuestros lectores la antología más autorizada y representativa sobre uno de los fenómenos culturales más sugestivos e inquietantes de nuestro tiempo.

CARLO FRABETTI

Los Mitos de Cthulhu

«Todas mis historias —escribió H. P. Lovecraft—, por inconexas que parezcan, se basan en el saber o leyenda fundamental de que este mundo estuvo habitado en un tiempo por otra raza que, al practicar la magia negra, perdió su posición establecida y fue expulsada, pero que vive en el exterior, dispuesta siempre a tomar posesión de esta Tierra nuevamente». Cuando tal esquema se hizo evidente a los lectores de Lovecraft, particularmente en los relatos que siguieron a la publicación de *La llamada de Cthulhu*, en *Weird Tales*, febrero de 1928, los corresponsales y colegas de Lovecraft denominaron al conjunto «los Mitos de Cthulhu», aunque el propio Lovecraft nunca lo designó así.

Es innegable que existe en la concepción de Lovecraft una similitud fundamental con los mitos cristianos, especialmente con el de la expulsión de Satanás del Paraíso y el poder del mal. Pero cualquier examen de las historias de los Mitos revela también ciertos paralelos no imitativos con otros esquemas míticos y con obras de otros escritores, particularmente de Poe, Ambrose Bierce, Arthur Machen, lord Dunsany y Robert W. Chambers, que proporcionaron a Lovecraft claves muy provechosas, aunque él sólo admitió haber sacado de lord Dunsany la «idea del panteón artificial y el fondo mítico representado por Cthulhu, Yog-Sothoth, Yuggoth, etc.»; no obstante, lo único que sacó de la obra de lord Dunsany fue la idea, ya que ninguna de las principales figuras de los Mitos tiene existencia en los escritos de Dunsany, si bien aparecen ocasionalmente nombres de lugares dunsanianos en los cuentos de Lovecraft.

Tal como Lovecraft concibió las deidades o fuerzas de sus Mitos, estaban, inicialmente, los Dioses Arquetípicos, ninguno de los cuales, salvo Nodens, Señor del Gran Abismo, es designado con su nombre; estos Dioses Arquetípicos eran deidades benévolas, representaban las fuerzas del bien y vivían en o cerca de Betelgeuse, en la constelación de Orion, decidiéndose muy raramente a intervenir en la incesante lucha entre los poderes del mal y las razas de la Tierra. Estos poderes del mal eran conocidos como los Primigenios o Primordiales, aunque esta última denominación es aplicada en la ficción, especialmente a la manifestación de uno de los Primordiales en la Tierra. A diferencia de los Arquetípicos, los Primordiales son citados por sus nombres y hacen espantosas apariciones en algunos de los cuentos. Por encima de ellos está el dios ciego e idiota Azathoth, «ciego amorfo de la más baja confusión que blasfema y burbujea en el centro de toda infinitud». Yog-Sothoth, el «Todo-en-lo uno y Uno-en-el-todo», comparte el dominio de Azathoth y no está sujeto a las leyes del tiempo y el espacio. Nyarlathotep, que es probablemente el mensajero de los Primordiales, el Gran Cthulhu, que mora en R'lyeh, la ciudad que se oculta en las profundidades del mar; Hastur el Innombrable, semihermano de Cthulhu, que ocupa el aire y los espacios interestelares, y Shub-Niggurath, «el cabrón negro de los bosques con sus mil jóvenes», completan la lista de los Primordiales, tal como fue concebida originalmente. Los paralelos en la ficción macabra son evidentes, ya que Nyarlathotep corresponde al elemento terreno, Cthulhu al elemento acuático, Hastur al aéreo, y Shub-Niggurath es la concepción lovecraftiana del dios de la fertilidad.

A este grupo original de Primordiales, Lovecraft añadió posteriormente otras muchas deidades, aunque por lo general de rango inferior, como Hypnos, dios del sueño (que representa el esfuerzo por conectar un relato anterior con los Mitos, como hizo también al describir a Yog-Sothoth co-

mo «Umr At-Tawil» en la colaboración Lovecraft-Price *A través de las puertas de la llave de plata*); Dagon, que gobierna a los Profundos, moradores de las profundidades oceánicas y aliados de Cthulhu, «los Abominables Hombres de las Nieves de Mi-Go»; Yig, réplica de Quetzalcoatl, etc. A los Mitos vinieron a sumarse otros seres surgidos de la fecunda imaginación de los creadores corresponsales de Lovecraft: los Perros de Tíndalos y Chaugnar Faugn son creados por Frank Belknap Long; Nyogtha, por Henry Kuttner; Tsathoggua y Atlach-Nacha, por Clark Ashton Smith; Lloigor, Zhar, el pueblo Tcho-Tcho, Ithaqua y Cthuga son de mi propia invención; del mismo modo cabe citar creaciones tales como Glaaki y Daoloth, de J. Ramsey Campbell; Yibb-Tstll y Shudde-M'ell, de Brian Lumley, y los Parásitos Mentales de Colin Wilson.

Luego, necesariamente, aparecieron los adimentos de la mitología. Se desarrollaron razas prehumanas que sirvieron a los Dioses Arquetípicos; se inventaron nombres de lugares para situar «los países» de estos seres... unas veces lugares reales, como Aldebarán o las Híadas, otras lugares imaginarios como la Meseta de Leng o pueblos y ciudades de Massachusetts como Arkham (que corresponde a Salem), Kingsport (que corresponde a Marblehead), Dunwich (que es en realidad el campo y alrededores de Wibraham, Monson, y Hampden), etc. Para una mayor instrumentación de los Mitos, Lovecraft habló en sus escritos y tomó a veces citas de un libro rarísimo y terrible, el *Necronomicón*, del árabe loco Abdul Alhazred, el cual contenía alusiones espantosas y estremecedoras a los Primigenios, que acechan al otro lado de la conciencia del hombre y se hacen visibles o se manifiestan de cuando en cuando en sus constantes intentos por reconquistar su poderío sobre la Tierra y sus razas. Lovecraft elaboró para este libro una «historia y cronología» tan convincente que muchos bibliotecarios y bibliómanos han llegado a solicitar ejemplares. En suma, el libro, titulado originalmente *Al Azif*, fue escrito hacia el año

730 en Damasco por Abdul Alhazred, «poeta loco de Sana, Yemen, que se dice floreció durante el período de los califas Omeyyas». Según esto, la historia del libro sería la siguiente:

Año 950: Traducido al griego con el título de el *Necronomicón*, por Theodorus Philetas.

Año 1050: Es quemado por el Patriarca Michael (es decir, el texto griego... el texto árabe se había perdido a la sazón).

Año 1228: Olaus Wormius lo traduce del griego al latín.

Año 1232: Las ediciones latina y griega son suprimidas por el papa Gregorio IX.

Año 1440 (?): Edición alemana en caracteres góticos.

Entre 1500 y 1550: El texto griego es editado en Italia.

Año 1600 (?): Aparece la traducción española del texto latino.

Como suplemento a esta notable creación, Lovecraft añadió unos documentos fragmentarios de la «Gran Raza», los *Manuscritos Pnakóticos*; los escritos blasfemos de los esbirros de Cthulhu que forman el *Texto de R'lyeh*; el *Libro de Dzyan*; los *Siete Libros Crípticos de Hsan*, y los *Cánticos de Dhol*. Los miembros del Círculo de Lovecraft añadieron a la bibliografía otros títulos: Clark Ashton Smith, el *Libro de Eibon* (o *Liber Ivoris*); Robert E. Howard, el *Unaussprechlichen Kulten*, de Von Junzt; Robert Bloch, el *De Vermis Mysteriis*, de Ludvig Prinn, y yo, los *Fragmentos de Celaeno* y el *Cultes des Goules*, del conde d'Erlette. Brian Lumley añadió más tarde los *Fragmentos de G'harne* y el *Cthaat Aquadingen*, y J. Ramsey Campbell las *Revelaciones de Glaaki*.

El material de los relatos pertenecientes a los Mitos de Cthulhu, tanto de los seguidores de la tradición de Lovecraft como de Lovecraft mismo, aluden normalmente a los ingeniosos y terribles intentos de los Primordiales por reco-

brar su poderío sobre los pueblos de la Tierra, manifestándose en parajes extraños y apartados, y dejando vislumbrar o bien apariciones de blasfemos horrores, esas dislocaciones del tiempo y del espacio que tanto gustaban a Lovecraft, o bien alguna prueba relacionada con la existencia de los Primordiales y sus seguidores terrestres.

Las historias originarias de los Mitos de Cthulhu, escritas por Lovecraft, comprenden trece títulos concretos: *La ciudad sin nombre*, *El ceremonial*, *La llamada de Cthulhu*, *El color que cayó del cielo*, *El horror de Dunwich*, *El que susurra en la oscuridad*, *Los sueños en la casa de la bruja*, *El visitante de las tinieblas*, *La sombra sobre Innsmouth*, *La sombra fuera del tiempo*, *En las montañas de la locura*, *El caso de Charles Dexter Ward* y *La entidad del umbral*. Además, Lovecraft llevó a cabo muchas «revisiones» (que eran en realidad elaboraciones debidas mucho más a la pluma de Lovecraft que a la de sus clientes) de las alusiones a los Mitos; historias «revisadas» por Lovecraft, tales como *La maldición de Yig* y *El montículo*, de Zealia Brown-Reed, *El horror del museo* y *Fuera del tiempo*, de Hazel Heald, y algunas más, se sitúan propiamente en segundo plano dentro de los Mitos de Cthulhu, junto con cuentos de escritores que eran contemporáneos de Lovecraft o aparecieron después... como los cuentos reunidos aquí, desde *El regreso del brujo*, de Smith, al más reciente, *El regreso del Lloigor*, de Colin Wilson. La novela inacabada *El que acecha en el umbral*, que completé yo y vi publicada en 1945, forma parte también de los Mitos.

Es interesante subrayar que, mientras la mayoría de los escritores han optado por utilizar los escenarios de Lovecraft, unos cuantos —sobre todo J. Ramsey Campbell y Brian Lumley— han trasplantado sin más el esquema mítico al medio rural inglés y han añadido ambientes de su propia cosecha para incrementar el cuerpo de la obra, con lo que los libros de Lovecraft se han visto complementados por otros, como son los míos propios *La máscara de Cthulhu* y

El rastro de Cthulhu, *El habitante del lago* e *Inquilinos menos bien venidos*, de J. Ramsey Campbell, *Los Parásitos Mentales*, de Colin Wilson, y *El que llama en la negrura*, de Brian Lumley.

Sería un error suponer que los Mitos de Cthulhu constituyen un desarrollo programado de la obra de Lovecraft. Todo indica que él no tenía intención ninguna de desarrollar los Mitos de Cthulhu, hasta que el esquema se puso de manifiesto por sí mismo en su propia obra, lo que explica ciertas incoherencias de escasa importancia entre sus relatos. Las raíces de los Mitos de Cthulhu son fácilmente reconocibles: la *Narración de A. Gordon Pym*, de Poe, tras cuya lectura hay que comparar al ser que gritaba ¡Tekali!, con el ¡Tekeli-li! en los desiertos antárticos de *En las montañas de la locura* (aunque el especialista en Poe, J. O. Bailey, señala que Lovecraft, como Julio Verne, tergiversó el destino que Poe otorga a Gordon Pym, añadiendo en descargo que «muy pocas personas sabían lo que Poe tenía pensado para el resto de su historia, hasta que se descubrió la relación con *Symzonía* y se publicó»); *El signo amarillo*, en *El rey de amarillo*, de Robert W. Chambers, que nos dio un Hastur y una Hali de forma mística, los cuales cobraron posteriormente una mayor entidad al adoptarlos Lovecraft; *Un habitante de Carcosa*, de Ambrose Bierce, de donde Carcosa vino a incorporarse a los Mitos; y los cuentos de Arthur Machen, particularmente *El Pueblo Blanco*, del que provinieron las Cartas de Aklo, los Dols (que Lovecraft convirtió en Dholes), los Jeelo, los Voolas. Poco a poco, todos estos elementos quedaron asimilados en la estructura de los Mitos de Cthulhu al reunirlos paulatinamente Lovecraft. En cuanto a la cronología, el primer personaje de los Mitos de Cthulhu que hizo su aparición fue Abdul Alhazred; fue en un relato fuertemente dunsaniano, *La ciudad sin nombre* (1921), en el que se le atribuye el «inexplicable dístico:

Que no está muerto lo que puede yacer eternamente,

Y con los evos extraños aun la muerte puede morir».

El segundo cuento que amplió el esquema fue *El ceremonial* (1923), en el que recurrió al escenario más familiar de Nueva Inglaterra por primera vez, incorporó el Kingsport de sus cuentos dunsanianos a los Mitos, sacó de nuevo al árabe loco, y mencionó por primera vez el *Necronomicón*.

El siguiente cuento fue, cronológicamente, *La llamada de Cthulhu* (1926), en el que, por primera vez, empezó a emerger el esquema de los Mitos. Lovecraft comienza este relato con una cita significativa de Algernon Blackwood: «Es concebible que exista un superviviente de entre estos grandes poderes o seres... un superviviente de épocas inmensamente remotas en que... se manifestó la conciencia, quizá, en modos y formas que se retiraron mucho antes de que avanzase la pleamar de la humanidad... formas de las que sólo la poesía y la leyenda han captado un fugaz atisbo, dándole el nombre de dioses, monstruos, seres míticos de toda clase y género». La idea de Cthulhu, el primero de los Primordiales, aparece en este cuento de horror surgiendo del mar; en él vuelve a aparecer también el *Necronomicón*; y el dístico del árabe loco es contestado por primera vez en ese cántico ritual: «Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn», que Lovecraft traduce como: «En su morada de R'lyeh, Cthulhu muerto aguarda soñando». La antigua «Irem, la Ciudad de los Pilares», ciudad sin nombre, reaparece brevemente en *La llamada de Cthulhu*. A partir de esta historia, Lovecraft comenzó a construir deliberadamente los Mitos de Cthulhu, y durante el resto de su vida, toda obra suya de envergadura desarrolla los Mitos.

La presente recopilación, por tanto, está encabezada por *La llamada de Cthulhu* y contiene, en un orden más o menos cronológico, otros desarrollos de los Mitos escritos por amigos y corresponsales de Lovecraft, así como por otros escritores más recientes, cuyos relatos incluidos aquí no se habían publicado anteriormente. He incorporado otro

cuento de Lovecraft; se trata de *El visitante de las tinieblas*, escrito en réplica al pastiche de Robert Bloch, *El vampiro estelar*, y a cuya publicación siguió *La sombra que huyó del chapitel*, de Robert Bloch; estos tres cuentos relacionados aparecen aquí por primera vez juntos por orden cronológico. Los cuentos recogidos en esta antología son representativos del sinnúmero que han escrito para los Mitos Clark Ashton Smith, Frank Belknap Long (sobre todo su novela *El horror de las colinas*, basada en un sueño de Lovecraft), Robert Bloch, Henry Kuttner, Robert E. Howard, yo y otros. Asimismo, aparecen aquí por vez primera relatos de J. Vernon Shea, J. Ramsey Campbell, Brian Lumley, James Wade y Colin Wilson.

Los Mitos de Cthulhu, podría decirse retrospectivamente —pues ciertamente los Mitos como idea inspiradora para una nueva ficción difícilmente proporcionarían a los lectores algo nuevo y suficientemente distinto en concepción y ejecución como para dar lugar a una continua y creciente demanda— representaron para H. P. Lovecraft una especie de mundo de ensueño; hay que subrayar que Lovecraft vivió inmerso en una sucesión de mundos de ensueño, a veces sólo superficialmente conectados con la realidad: el de Grecia antigua, el de Roma antigua, el de la Inglaterra del siglo XVIII (toda su vida fue un decidido anglófilo) y el dominio de la fantasía y el «encanto remoto» que le condujeron al mundo de los Mitos de Cthulhu, donde dio libre pábulo a su predilección por lo fantástico, lo extraño y lo horrible, en una serie de relatos memorables de una fuerza tal que aún hoy, más de tres décadas después de su muerte, suscitan el respeto y la admiración de los lectores de todo el mundo.

AUGUST DERLETH

Sauk City, Wisconsin
27 de noviembre de 1968