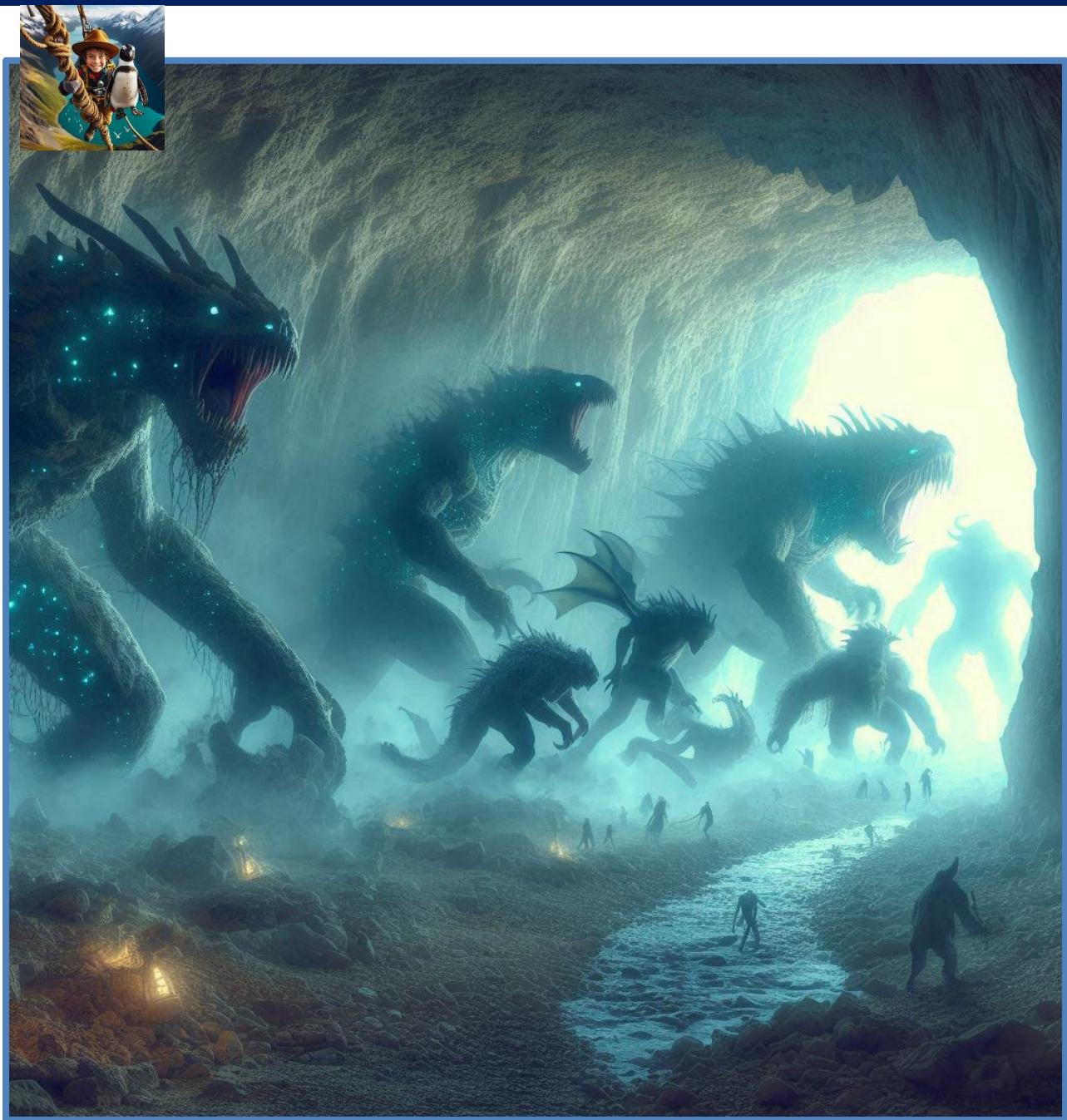




“AVENTURAS DE PABLO Y PINGÜIN”

- LA TORMENTA DE LOS MONSTRUOS -



Y antes de comenzar la historia que viene a continuación, una pequeña información, para ampliar el conocimiento de las cosas. El saber no ocupa lugar.

“El Grifo”:

El grifo o grifón es una criatura [mitológica](#), cuyo aspecto físico es descrito generalmente con la mitad superior de águila y la inferior de león.

Algunos grifos se representan con orejas puntiagudas en la cabeza o plumas en la cola. De acuerdo con los mitos, es ocho veces más grande y fuerte que un león común y no es raro que se lleve a un jinete con su [caballo](#), o a un par de [bueyes](#), que entran en sus patas. Con sus garras se fabrican copas para beber.

Tiene su origen en [Oriente Próximo](#), pues aparece en las pinturas y esculturas de los antiguos [babilonios](#), [asirios](#) y [persas](#). También se encuentran representaciones de grifos en la [pintura minoica](#), como en el famoso sarcófago de [Hagia Triada](#), los escudos heráldicos europeos y en la película [El reino perdido](#). El grifo representa para las culturas persa e [India](#) lo que el [dragón](#) es a los [chinos](#).



Un Grifo

[Origen](#)

Una hipótesis moderna plantea que el origen real del grifo como criatura mitológica se encuentra en los numerosos restos fósiles de [dinosaurios](#) pertenecientes a la familia [Ceratopsidae](#), que se pueden encontrar en gran número en los desiertos de Asia central, especialmente [Mongolia](#). El hallazgo casual de los esqueletos petrificados de estos dinosaurios, de boca en forma de pico ganchudo, amplios huesos escapulares, cola larga y patas con pezuñas de varios dedos pudieron haber dado lugar antiguamente a una reinterpretación de los dueños de esos esqueletos, convirtiéndolos en criaturas mitológicas a falta de un referente real.

Para algunas culturas antiguas, el grifo tenía el poder de controlar los [cuatro elementos](#) (cinco para los [hindúes](#)). Según algunos relatos, arrojaban fuego por un orificio junto a su nariz y aire helado de sus pulmones salía por su boca, e incluso se decía que al batir sus alas podían generar maremotos y que al rugir, hacían temblar la tierra.

Antiguo Egipto

Las representaciones de híbridos parecidos a grifos con cuatro patas y cabeza en pico aparecieron en el [arte del Antiguo Egipto](#) antes del año 3000 a. C. La representación más antigua conocida de un animal parecido a un grifo en Egipto aparece como una talla en relieve sobre [pizarra](#) en la [paleta cosmética de Hieracómpolis](#), la llamada "Paleta de los dos perros" datada en el [Período Dinástico Temprano](#), c. 3300-3100 a. C.



Grifo – Animal Mitológico

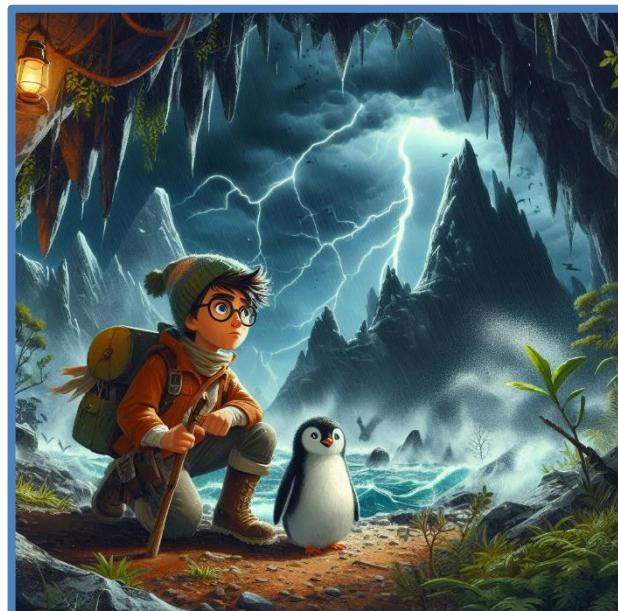
Aventuras de Pablo y Pingüin – **La Tormenta de los Monstruos**.

En un pequeño pueblo costero, se encontraban de visita un niño aventurero llamado Pablo, con su inseparable mascota Pingüin. Pablo siempre llevaba sus gafas y su sombrero a lo Indiana Jones, listo para cualquier aventura.

Una noche, una tormenta feroz azotó el pueblo. Los truenos rugían y los relámpagos iluminaban el cielo. Pablo y Pingüin, curiosos como siempre, decidieron investigar. Se pusieron sus impermeables y salieron al jardín, donde encontraron una extraña luz proveniente del bosque cercano.

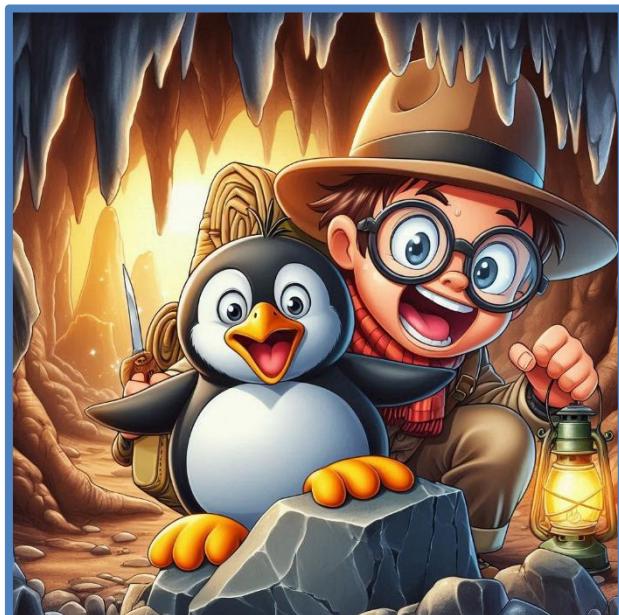


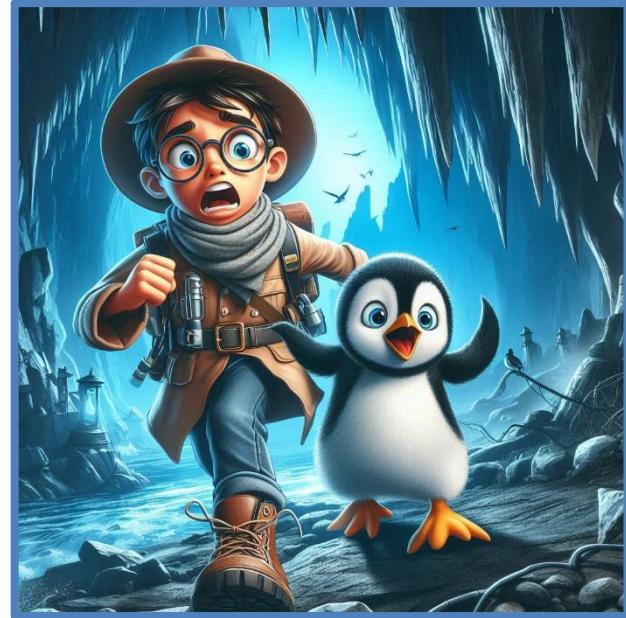
Siguiendo la luz, llegaron a una cueva oculta entre los árboles. Dentro, descubrieron un antiguo mapa estelar que mostraba constelaciones y estrellas fugaces.





De repente, un rugido ensordecedor resonó en la cueva. Pablo y Pingüin se escondieron detrás de una roca y vieron a un grupo de monstruos gigantes despertando de su sueño milenario.





Los monstruos, aunque aterradores, no eran malvados. Estaban confundidos y asustados por la tormenta. Pablo, con su valentía y su ingenio, decidió ayudarlos. Usando el mapa estelar, guio a los monstruos hacia un lugar seguro, lejos del pueblo.



A medida que la tormenta amainaba, los monstruos agradecieron a Pablo y Pingüin por su ayuda. Como muestra de gratitud, les regalaron un artefacto sagrado que había estado escondido en la cueva durante siglos. Este artefacto tenía el poder de controlar el clima, asegurando que nunca más una tormenta tan feroz azotara el pueblo.



Pablo y Pingüin regresaron como héroes, y el pueblo celebró su valentía. Desde entonces, cada vez que una tormenta se acercaba, Pablo y Pingüin usaban el artefacto sagrado para proteger la casa donde vivían y a sus amigos.



****El Misterio del Artefacto****

Después de la emocionante aventura con los monstruos y la tormenta, los forasteros Pablo y Pingüin se convirtieron en los héroes del pueblo. Sin embargo, el artefacto sagrado que les regalaron los monstruos seguía siendo un misterio. Decidieron investigar más sobre su origen y sus poderes.

Una mañana, mientras exploraban el ático de la casa donde estaban temporalmente viviendo, encontraron un viejo libro de leyendas. En sus páginas amarillentas, descubrieron una historia sobre un antiguo monje que había viajado por el mundo recolectando artefactos mágicos. Uno de esos artefactos era el mismo que ahora tenían en sus manos.



El libro mencionaba que el artefacto tenía el poder de controlar no solo el clima, sino también de abrir portales a otros mundos. Pablo y Pingüin, emocionados por la posibilidad de nuevas aventuras, decidieron probarlo. Siguiendo las instrucciones del libro, colocaron el artefacto en el centro de un círculo dibujado con tiza y recitaron las palabras mágicas.



De repente, un portal brillante se abrió ante ellos. Sin pensarlo dos veces, Pablo y Pingüin saltaron a través del portal y se encontraron en un mundo completamente diferente. Era un lugar lleno de criaturas fantásticas, plantas gigantes y paisajes deslumbrantes.





Mientras exploraban este nuevo mundo, se encontraron con un grupo de sabios que parecían estar esperando su llegada. Los sabios les explicaron que el artefacto era parte de una serie de objetos mágicos que mantenían el equilibrio entre los mundos. Sin embargo, uno de los artefactos había sido robado, y su desaparición estaba causando desequilibrios peligrosos.



Pablo y Pingüin, siempre dispuestos a ayudar, se ofrecieron a recuperar el artefacto perdido. Los sabios les dieron un mapa y algunas pistas para encontrarlo. Así comenzó una nueva aventura, llena de desafíos y descubrimientos, en la que Pablo y Pingüin demostrarían una vez más su valentía y astucia.

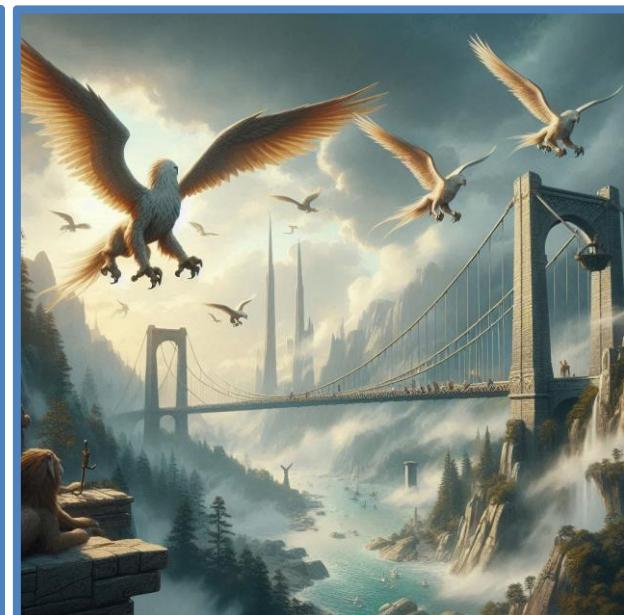
****La Búsqueda del Artefacto Perdido****

Pablo y Pingüin, armados con el mapa y las pistas proporcionadas por los sabios, se adentraron en el misterioso mundo en busca del artefacto perdido. El mapa los llevó a través de densos bosques, montañas nevadas y vastos desiertos, cada uno con sus propios desafíos y maravillas.

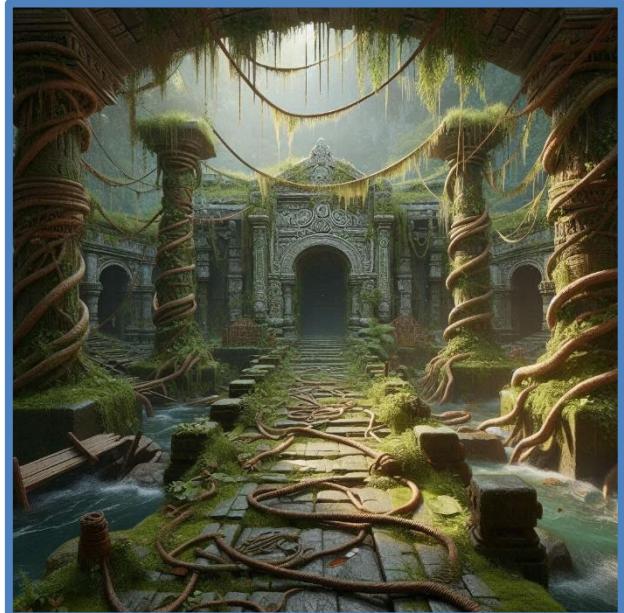


En su camino, se encontraron con diversas criaturas, algunas amistosas y otras no tanto.

Un día, mientras cruzaban un puente colgante sobre un profundo cañón, fueron atacados por un grupo de grifos. Con su ingenio y valentía, Pablo logró distraer a los grifos mientras Pingüin desataba las cuerdas del puente, haciendo que los grifos cayeran al vacío. A salvo, continuaron su viaje.



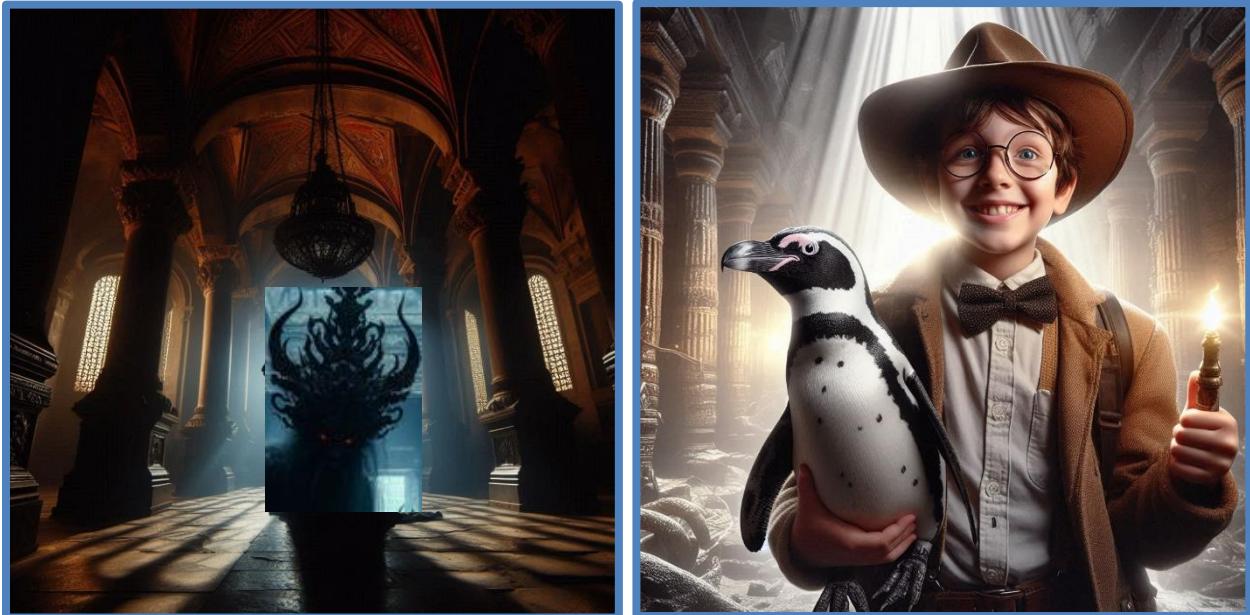
Las pistas los llevaron finalmente a una antigua ciudad en ruinas, cubierta de enredaderas y musgo. En el centro de la ciudad, encontraron un templo oculto. Al entrar, se encontraron con trampas y enigmas que debían resolver para avanzar. Con cada desafío superado, se acercaban más al artefacto.



Finalmente, llegaron a una gran sala donde el artefacto estaba custodiado por un guardián de piedra. El guardián, al ver la determinación y el coraje de Pablo y Pingüin, les permitió acercarse al artefacto. Sin embargo, antes de que pudieran tomarlo, apareció una figura oscura: un hechicero que había robado el artefacto original.



El hechicero, enfurecido por la presencia de los intrusos, lanzó un hechizo para detenerlos. Pero Pablo, recordando las enseñanzas de los sabios, usó el artefacto que tenían para contrarrestar el hechizo. Una batalla mágica se desató en la sala, con destellos de luz y energía llenando el aire.



Con la ayuda de Pingüin, que distrajo al hechicero en el momento crucial, Pablo logró recuperar el artefacto perdido. Al unirlo con el que ya tenían, ambos artefactos brillaron intensamente y restauraron el equilibrio entre los mundos.

El hechicero, derrotado, desapareció en una nube de humo. Pablo y Pingüin, exhaustos pero victoriosos, regresaron al portal con los artefactos. Los sabios los recibieron con gratitud y les aseguraron que el equilibrio había sido restaurado gracias a su valentía.



De vuelta en su mundo, Pablo y Pingüin fueron recibidos como héroes una vez más. El pueblo celebró su regreso y la historia de su aventura se convirtió en leyenda. Pero para Pablo y Pingüin, esto era solo el comienzo de muchas más aventuras por venir.



****La Torre del Destino****

Después de su última emocionante aventura, Pablo y Pingüin seguían de visita en el pueblo costero, pensando que finalmente podrían descansar. Sin embargo, una nueva amenaza se cernía sobre ellos. Una noche, mientras revisaban los artefactos que habían conseguido, recibieron una visita inesperada. Era uno de los viejos sabios que habían conocido en el otro mundo que habían visitado, y este traía una expresión de urgencia en su rostro.



"Pablo, Pingüin, he descubierto algo alarmante," dijo el viejo sabio. "los dos artefactos que tenéis son solo una parte de un artefacto más grande. Según mis investigaciones, el artefacto completo está escondido en la Torre del Destino, una antigua estructura en el desierto de Gobi."

Sin perder tiempo, Pablo y Pingüin se prepararon para la nueva misión. Equipados con los dos artefactos, se dirigieron al desierto de Gobi, donde la Torre del Destino los esperaba. Al llegar, encontraron una estructura imponente, rodeada de dunas y viento.

"Debemos ser cautelosos," dijo Pablo, ajustándose el sombrero. "No sabemos qué peligros nos esperan dentro."

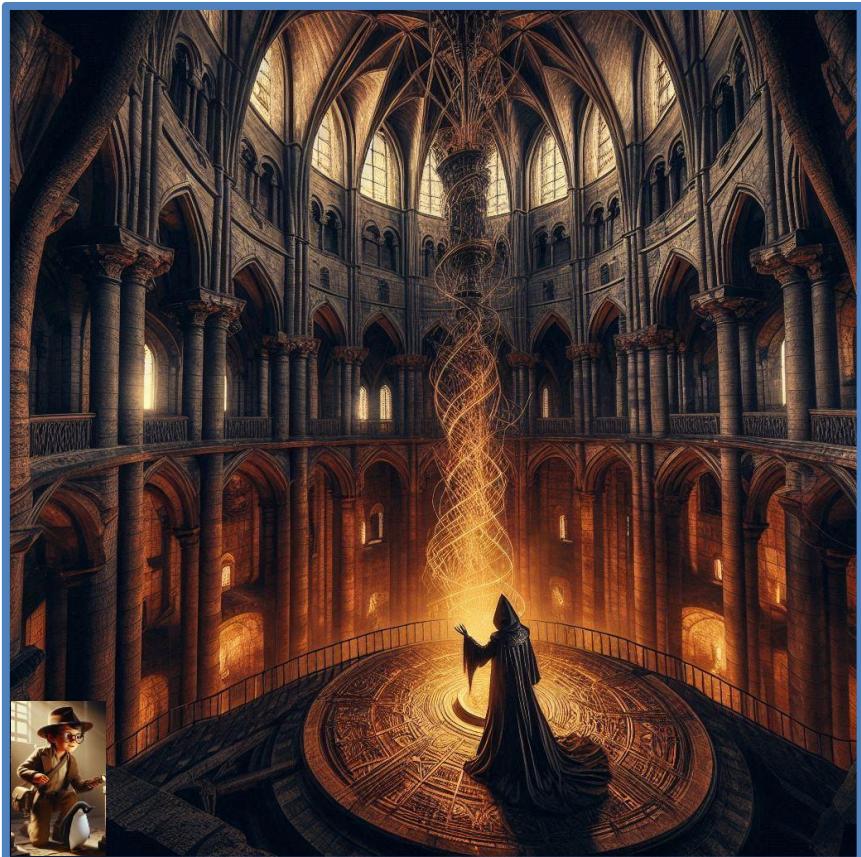


Al entrar en la torre, se encontraron con una serie de desafíos y trampas. Cada piso de la torre parecía estar diseñado para probar su valentía y astucia. Con cada paso, el misterio se volvía más complejo.

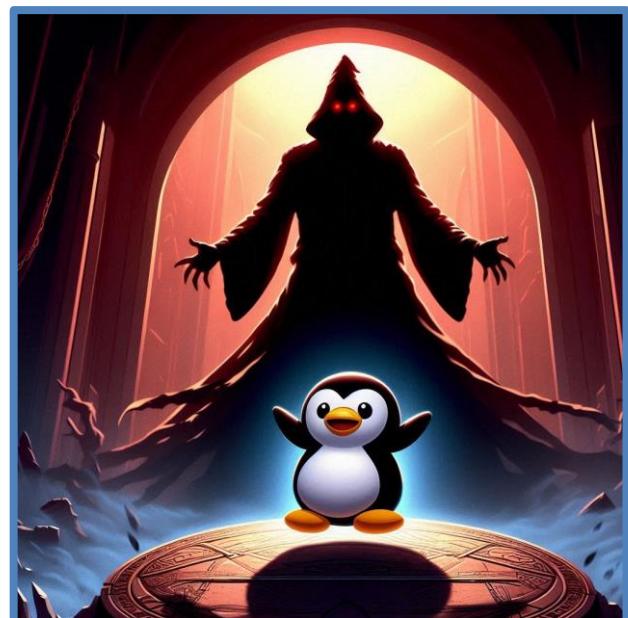
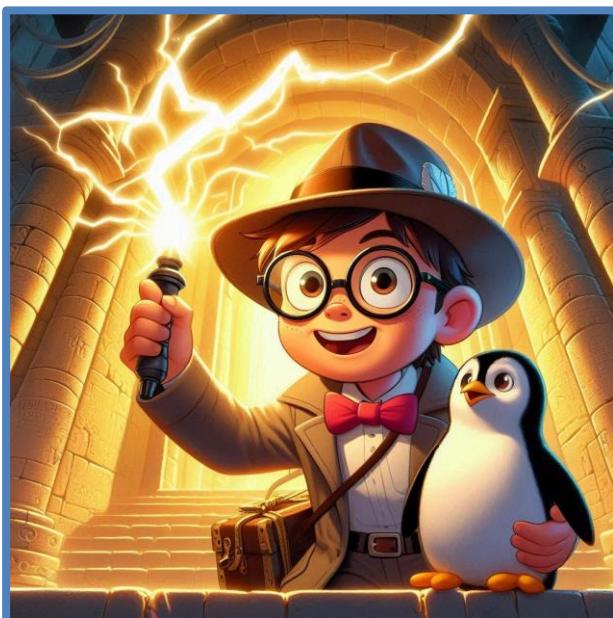
Finalmente, llegaron a la cima de la torre, donde encontraron un pedestal que sostenía el artefacto completo. De repente, una figura oscura apareció detrás de ellos. Era un hombre encapuchado, que parecía muy poderoso.



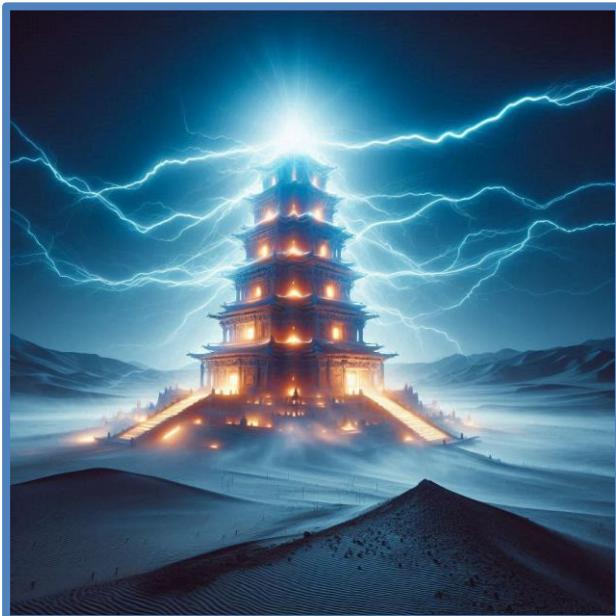
"¡No permitiré que se lleven el artefacto!" gritó, lanzando un hechizo oscuro hacia ellos.



Pablo y Pingüin se prepararon para la batalla final. Con los dos artefactos en las manos, Pablo recitó un hechizo de un pergamo antiguo, creando un escudo protector. Pingüin, con valentía, se lanzó hacia el hombre encapuchado, distrayéndolo lo suficiente para que Pablo pudiera completar el hechizo.



Una luz brillante envolvió la torre, sellando el poder de los artefactos y derrotando al hombre encapuchado. La torre comenzó a temblar, pero Pablo y Pingüin lograron escapar a tiempo, llevando los tres artefactos con ellos.



De regreso al pueblo costero, el viejo sabio del otro mundo los recibió con alivio. "Han salvado al mundo una vez más. Su valentía y determinación son inigualables."

Pablo sonrió, ajustándose el sombrero. "Es solo otro día en la vida de un aventurero."

FIN.

