

AVENTURA: LA GRUTA DE ARACENA

Las aventuras para el juego de rol “Milites Templi” son un poco diferentes al resto de los módulos de las aventuras de los juegos de rol: se desarrollan en dos épocas diferentes con dos personajes diferentes. Esto hace que el trabajo del Máster sea más laborioso. La época “antigua” se diferenciará de la época “moderna” en que ambas tendrán letras diferentes. El máster puede jugar ambas aventuras por separado o, como hace que este juego sea más original, a la vez.

EL CASTILLO DE ARACENA

INTRODUCCIÓN

La Horda quiere entrar por la gruta de las maravillas, situada en Aracena, un pueblecito del norte de Huelva. La cueva fue descubierta (para el resto de los mortales) hace casi un siglo (en el año 2014 se celebra el centenario) y los agentes de la misma están ultimando los detalles.

La gruta estaba bajo la protección de 5 vírgenes que se encontraban en 5 iglesias diferentes del pueblo (Nuestra Señora del Carmen, Santa Catalina, Nuestra Señora de la Asunción, Santa Lucía y la virgen de la Iglesia del priorato).

Un monje con dotes mágicas realizó un encantamiento en el que para que la gruta fuera segura, colocó en 5 vírgenes diferentes de la localidad, 5 coronas. Mientras las coronas de cada virgen estuvieran en su sitio, la gruta sería segura para todos y las Migrañas de la Horda no tendrían efecto.

Desgraciadamente los secuaces de la Horda (en este caso encargado de “El MACA” -museo de arte contemporáneo al aire libre-), han conseguido descifrar el encantamiento y han movido las

coronas de las vírgenes, de tal manera que ninguna coincide con la que deberían tener.

La misión de los jugadores es: descubrir cómo ha fallado la protección, quién lo ha realizado y parar el ritual para llamar a la Horda.

COMENZANDO

Los personajes reciben la orden de ir a Sevilla. La nota es clara: que lleguen al centro comercial “Antigua estación Plaza de Armas” y se vayan acomodando en una mesa reservada en el restaurante “Foster’s Hollywood”. La mesa está reservada a nombre de Antonio Maestranza.

Una vez allí, habiendo tomado asiento y hechas las presentaciones, el Vicario les comentará lo siguiente:

“Tienen una misión en Aracena, donde la famosa cueva de la Gruta de las Maravillas. Es increíble que en el 2014 vaya a hacer un siglo desde que se abrió al público y no haya acontecido nada hasta hace poco: una de las imágenes de la virgen de la iglesia prioral del castillo han empezado a rezumar un líquido rojo. La iglesia católica aún no se ha pronunciado, pero según dicen los

superiores de nuestra orden, este es un signo inequívoco de que la Horda está cerca de conseguir abrir un portal en las inmediaciones”.

“Por supuesto que tendrán que trabajar de incógnito y si ocurre algo (Dios no lo quiera), la hermandad no puede ser puesta en boca de nadie”.

“Hemos mandado a varios Novicios para hacer la Colada. Aquí les entrego unos cuantos folletos sobre Aracena y la Gruta de las Maravillas. Además pueden quedarse a dormir en el pueblo, hay tres tipos de estancias:”

- a) Casas rurales por habitaciones dentro de la localidad. Los Novicios creen que si queréis algo céntrico, el Alojamiento rural monte san Ginés es ideal. El único problema es que haya más gente durmiendo allí además de ustedes. En pleno centro de la ciudad y justo al lado de la entrada de la Gruta. Calle noria S/N.
- b) Casas rurales en medio del campo. Una buena opción para moverse sin ser vistos fuera del pueblo, pero pésima si quieren moverse por el mismo. La mejor opción según los Novicios es Casa Lieva situada en pleno paraje natural de la Sierra de Aracena y Picos de Aroche. Tres dormitorios, dos dobles y uno individual.
casalieva.blogspot.com.es
- c) Hoteles. Hay 8 hoteles en la localidad. El mejor es Aracena Park Hotel & Spa, de 4 estrellas. Una

mezcla entre los dos anteriores: está suficientemente lejos del pueblo, pero no en pleno paraje natural. Ctra N-433. Sevilla-Lisboa Km. 88.

“Una advertencia. Uno de los Novicios hizo una entrada en la Gruta y sufrió un shock que lo tuvo sin poder articular palabra durante 8 horas. Suponemos que tiene que ver con algún tipo de Migraña, pero no es seguro”.

“La Horda está a punto de entrar por Aracena, eso es indiscutible. Lo que no hemos podido averiguar es la cantidad de ayuda que está teniendo para esa misión ni el tiempo que queda”.

“Cuentan con un Cepillo de 6.000€, que pueden gastarlo tanto en Donativos, como en Ornamentos si no se han traído nada”.

Tras esto, la comida sigue el curso normal y antes de irse les entrega una carpeta con varios folletos turísticos sobre Aracena: “La Gruta de las Maravillas”, “El museo del jamón”, “Folleto sobre el centro de interpretación de Aracena”, “Mapa audioguía de la localidad” y “Museo de arte contemporáneo al aire libre” (anexo 7 y siguientes).

PREPARATIVOS

Tendrán que especificar (con lista de por medio), qué Ornamentos llevan y qué compran, ya sea en Sevilla o cuando lleguen a Aracena, además de decir la forma para ocultar tanto las espadas como el resto de ornamentos.



Siglo XIII. Los enfrentamientos fronterizos entre tropas de Portugal y Castilla por las tierras del margen derecho (este) del río Guadalquivir, tiene como consecuencia que Fernando III "el santo" forme lo que se denominó la Banda Gallega: un cinturón defensivo que abarcaba toda la sierra de Huelva y por ende toda la provincia. Este cinturón estaba compuesto por pobladores de León, Asturias y Galicia (de ahí el nombre).

La muerte de Alfonso X "el sabio" y para reforzar la Banda Gallega, Sancho IV "el bravo", autoriza la construcción de fortificaciones, que dieron lugar por un lado a la erección de varios castillos para reforzar la frontera. Uno de ellos fue el castillo de Aracena. Posteriormente, Sancho cede la cesión del Castillo de Aracena a la orden del Temple (por petición propia de los caballeros templarios).

Los caballeros del temple han recibido una empresa: parece ser que hay un grupo de árabes conversos y cristianos que están realizando una serie de ritos en Aracena. Estos ritos nefandos tienen como finalidad atraer a La Horda, aunque estos adoradores creen que es para obtener oro.

Los personajes llegarán a Aracena e irán al castillo junto con algunos hermanos de oficios (canteros, artesanos, etc.) para construir una iglesia prioral anexa al castillo dentro del recinto del mismo, que se encuentra en la cumbre del cerro. Eso les proporcionará la excusa para encubrir su verdadero motivo.

LLEGANDO A ARACENA

Desde Sevilla se puede llegar a Aracena por la carretera N-433, en poco menos de una hora. Se supone que alquilarán un vehículo a no ser que lleven uno propio.

A partir de este momento (cuando termina el almuerzo), tienen 5 días para poder desbaratar el plan de la Horda antes de que el plan nefando llegue a su

fin. El director de juego debe llevar un control exhaustivo de los tiempos.

¿Y AHORA QUÉ?

Después de haberse acomodado en el hospedaje que hayan escogido, deberán decidirse sobre qué hacer. Las líneas de investigación son varias:

- ✠ Dirigirse alegremente hacia la Gruta de las Maravillas. Esto debería ser lo último que hicieran, ya que la gruta tiene una Migraña de protección impía: por cada 15 minutos que pasen en ella, si el Pater no los protege con algún conjuro de protección de nivel 3, deberán tirar 1D6 y ver en la siguiente tabla los efectos:

1	Rigidez muscular. No podrán moverse.
2	Ceguera.
3	Visiones
4	Afasia (incapacidad para producir o entender lenguaje comprensible).
5	Procesos vertiginosos (imposible mantenerse en pie y con algo en el estómago).
6	Realizar dos tiradas en esta misma tabla.

La duración del efecto es de 1D12 horas.

- ✠ Dirigirse a la iglesia prioral del castillo, que se encuentra en lo alto del cerro. Se darán cuenta, efectivamente, que hay un altar en el que falta una imagen. Con la correspondiente tirada en Advertir / Notar a dificultad normal (3 horas), podrían sonsacarles a las beatas de la iglesia o incluso al cura de la misma. Si realizan un buen Donativo (1.000€ para reformas en la iglesia) o con una buena

interpretación de intentar convencer al cura de la parroquia, tendrán acceso a la imagen (las fotografías están prohibidas). La imagen está “sangrando” copiosamente por donde tiene puesta la corona. Tirada en Advertir/Notar en dificultad “Muy difícil” (1 hora) para darse cuenta de que parece que esa corona no “encaja” muy bien en la cabeza (parece que le está pequeña).

- ✠ Investigación en los archivos del ayuntamiento de Aracena. Si hay algún historiador en el grupo, podrán realizar una tirada de Buscar en “Normal”. Si no es así, será en “Difícil”. Si se consigue, tendrán libre acceso a la consulta de los archivos. Para buscar en los libros se realizará de la siguiente manera:
 - + Una hora: Lanzar 1D4. Si se saca un 3: 1 punto, un 4, 2 puntos.
 - + Dos horas. Lanzar 1D6. Si se saca 5: 2 puntos, un 6, 4 puntos
 - + Tres horas. Lanzar 1D8. Si se saca 6 o 7: 4 puntos, con un 8: 8 puntos
 - + Toda la mañana o la tarde (desde que abren hasta que cierran). Lanzar 1D10. Si se saca de 6 a 9: 8 puntos. Con un 10, 16 puntos.
 - + Un día completo. Lanzar 1D12, si se saca de 5 a 11: 16 puntos. Con un 12: 30 puntos.
 - + Dos días completos. Lanzar 1D20. Si se saca de 4 a o más: 30 puntos. Con un 20: 60 puntos.
 - + Tres días completos: 60 puntos.Esto pueden hacerlo los investigadores en grupo: puede que uno busque dos horas y otro un día completo. Los puntos se suman.

La información que conseguirán será:

- a) Por 25 puntos en premios: El escudo de la ciudad es relativamente “nuevo”, ya que el antiguo se sustituyó por uno más actual (anexo 6). Cualquiera con habilidad de historia puede traducir la frase en latín del escudo actual que dice (Hac itur ad astra) “Por aquí se va a las estrellas”. Además identificará la cruz que aparece como templaria.
- b) Por 40 puntos en premios: Encontrarán la información anterior y el escudo actual y el antiguo (anexo 6). Cualquiera con habilidad de historia puede deducir que el símbolo de la ciudad se cambió por algo realmente importante.
- c) Por 50 puntos en premios: Encontrarán la información anterior y que siempre ha habido una conexión entre las iglesias “de vírgenes” (Nuestra Señora del Carmen, Santa Catalina, Nuestra Señora de la Asunción, Santa Lucía y la Iglesia del priorato) un tanto mística, según cuenta un antiguo monje que vivió en la época de la república. Además de los documentos del anexo del ABC.
- d) Por 60 puntos en premios: Encontrarán la información anterior y la fotografía anexa de cuando se inauguró la gruta.

Si van al MACA, o ya han ido, se darán cuenta de lo que se parece el señor que está a la derecha del todo con las manos en los bolsillos, con el director del MACA: Ramón Burdiales, (que es el prosélito de la Horda que sólo pudo matar al monje que hizo el ritual de protección, pero no consiguió sacarle

información alguna de cómo lo realizó). Ha estado viviendo en el pueblo, o en pueblos cercanos sin que nadie, hasta ahora, se haya dado cuenta de su longevidad.

- ✠ Que alguien se dedique a leer todo el material de apoyo y/o a escuchar las grabaciones de las audioguías del anexo 5 (en realidad sólo hace falta que escuche las audiciones número 1, 8, 10, 13, 14 y 23). Sacará como conclusión de que siempre ha habido una conexión entre las iglesias “de vírgenes” (Nuestra Señora del Carmen, Santa Catalina, Nuestra Señora de la Asunción, Santa Lucía y la Iglesia del priorato) un tanto mística.
- ✠ Si alguien escucha la audioguía 04. MUSEO DE ARTE CONTEMPORANEO AL AIRE LIBRE 'ANDALUCÍA', obtendrán de forma “casi” automática las 4 pistas que vienen a continuación.
- ✠ Rumores en el bar del pueblo. Si hace alguna comida copiosa en alguno de los bares del pueblo, podrán hablar con el dueño. Si llevan la conversación de manera natural, el dueño podrá decirles que desde hace un mes o así, hay un grupo de gamberros (seguro que adolescentes) que se dedican a allanar las iglesias del pueblo. Recordará cuales son (las 5). “De todas maneras, son cosas de muchachos, a fin de cuentas no rompen ni se llevan nada, así que seguro que son cosas de mozos del pueblo, pero sin maldad”.
- ✠ En cualquier punto de Aracena, podrán recoger un periódico semanal de la región. En él pueden

encontrar la información del punto anterior sobre las “gamberradas”.

- ✠ Por internet podrán hacer una búsqueda sobre Aracena. Lo único que desentona es la insistencia del MACA de que varias imágenes de vírgenes de diferentes iglesias las trasladen a sus instalaciones para una exposición. Podría parecer que la insistencia es “demasiada”.
- ✠ En el pueblo hay una expresión (que no escucharán si no son muy pesadetes con alguna cosa) muy

curiosa: “Eres un MACA”: Significa ser un plasta y un pesado con algún tema particular.

Si con todo esto no saben que las coronas están intercambiadas y que son la clave para poder acceder a la gruta, se sugiere la siguiente pista:

- ✠ Estando en el pueblo una de las vírgenes de otra de las iglesias, comienza también a sangrar. A medida que se acabe el tiempo, irán sangrando más vírgenes.



Inauguración de la Gruta de la Maravillas



ARACENA

En realidad es una villa fortificada defendida por una cerca muraria, que se adapta a lo escarpado del terreno, con adarve (o paseo de ronda) y una fortaleza, careciendo de torres defensivas y con una puerta de acceso al castillo en la ladera noreste.

EL CASTILLO

En la cumbre del cerro se encuentra el castillo, con siete torres de planta cuadrangular, y puerta principal situada al norte. Esta fortaleza está dividida en patio de armas y alcázar, separados por una muralla donde destaca la torre mayor.

En el patio de armas hay diferentes estancias para los animales (caballos, vacas, etc.) además de un aljibe excavado para el suministro de agua.

El alcázar se encuentra en la zona más alta. La torre del homenaje es el elemento estructural más alto de todo el conjunto de Aracena. De esta torre sale un muro que lo conecta con otra torre que también tiene un aljibe.

LA VILLA

Las casas de la villa están junto a la muralla intramuros compuesto por unas 70 viviendas (poco más que 4 muros y un techo cada una). Si alguien se percata se dará cuenta de que no hay niños (utilizaron a los niños para sus ritos y ahora cuando nace un bebé

lo utilizan para lo mismo).

Si se está atento a los movimientos de los que allí viven, se comprobará que en la noche de los sábados un parte de los habitantes del pueblo se mueven en la oscuridad y en silencio hasta el valle y allí, entre unos matorrales, en una oquedad en el suelo, hay una escala que desciende.

Las coronas están en el siguiente orden de vírgenes.

Iglesia del priorato.....C. Santa Lucía

N.S. del Carmen..C.N.S de la asunción

Santa Catalina.....C.V. del priorato

N.S. de la asunción....C. Santa Catalina

Santa Lucía.....C.N.S. del Carmen

Nota:

N.S.= Nuestra Señora.

C. = Corona, corona de o corona de la.

V= Virgen.

Si no toman medidas de las coronas y las cabezas de las vírgenes, el intercambio de coronas puede llevarles días (hay 5! entre 1 para dar con la combinación correcta), y teniendo en cuenta la distancia, y que deben hacerlo sin que se dé cuenta nadie, eso significa que cada vez que cambien todas las coronas de sitio invierten una noche completa.

La opción de llevarse todas las coronas e ir probando una a una tiene la desagradable consecuencia de poner sobre aviso a Ramón Burdiales y esperarlos a la entrada de la gruta con un par de algolas y faimires para atacar

a los personajes por la espalda (2 algolas, 2 faimires y Ramón).



LA GRUTA

Si se deciden a entrar cualquier día que no sea sábado, sólo descubrirán una gruta, que si no llevan antorchas, pronto quedarán en la más absoluta oscuridad. Si por el contrario, van un sábado y descienden tras el último de los aldeanos, podrán acceder a los rituales de los autóctonos.

Si van preparados con teas, podrán intentar bajar sin problemas. Si no llevan teas, lámparas, linternas o algo que les ayude a ver en la oscuridad, no podrán entrar porque no se ve absolutamente nada abajo del todo.

Una vez preparados (esa noche o en una noche posterior) podrán intentar llegar al sitio donde se realizan los ritos.

Si realizan tiradas de Rastrear en muy fácil o fácil, se perderán por las grutas. Deberán realizar tiradas en normal o superior para volver a salir de las cuevas (ya de día y con la gente que ya ha vuelto al castillo). Si realizan tiradas en fácil (4 tiradas seguidas), los del pueblo sabrán que llegan y estarán preparados. Si realizan tiradas difícil (3 tiradas seguidas), los del pueblo sabrán que llegan pero no tendrán las armas en la mano (un turno para que las recojan del suelo). Si realizan tiradas en muy difícil (2), los del pueblo no se darán cuenta de que llegan. Si se realiza una

tirada en locura (1), podrán observar la gente del pueblo realizando sus ritos sin ser vistos y pudiendo planear qué hacer a continuación. Si se realiza una tirada en imposible (1), además del anterior verán que hay 4 habitantes del pueblo que son de La Horda (fácilmente distinguibles por la piel verde oscura que los recubren). El rito que están realizando durará 4 horas. Esto es importante por si se falla una de las tiradas previas de Rastrear: si se falla una tirada, se perderán por las cuevas y deberán volver sobre sus pasos. En muy fácil tardarán 2 días en salir, fácil 1 día, normal 12 horas, difícil 8 horas, muy difícil 4 horas, locura 2 horas e imposible una hora.

Dependiendo del tiempo que pierdan hasta que encuentren a los del pueblo, verán que están realizando sus ritos (en este caso, están realizando una orgia, mientras 4 de ellos están sacrificando a una cabra preñada) en una estancia en el que las estalactitas tienen forma de pene.

CABANDO CON LOS DEL PUEBLO

La gente del pueblo usará cuchillos, hoces y piedras. Nada que un caballero templario no pueda solucionar. Los 4 integrantes de la Horda es otro cantar: son 3 algolas y un orcajo. Las algolas usarán sus garras y mordiscos y el orcajo una espada.

EL RITO

El rito que los de la Horda están intentando realizar en las cuevas tiene

como función atraer subterráneamente a TODA La Horda. Cada día hay que tirar 2D20, si se saca 40 o más, la Horda ha llegado a las cuevas y los templarios han perdido. Cada día que pasen en el castillo o intentando encontrar el lugar donde realizan el rito hay que tirar 2D20 más un dado diferente:

3er. y 4º día: 1D4

5º y 6º día: 1D6

7º y 8º día: 1D8

9º y 10º día: 1D10

11º y 12º día: 1D12

13º día y posteriores 1D20.

Sería interesante que tirada la conocieran los PJ, y cuáles son sus consecuencias.

Quando se consiga acabar con los del pueblo y los de la Horda, los Templarios rechazarán quedarse en el castillo, quedándose entonces con el mismo la orden de Santiago.

Una vez conseguido salvar los escollos anteriores, podrán entrar en la cueva. Es en este momento en el que hay que ver cuánto tiempo han invertido en la realización de la anulación de la Migraña.

✠ Si han tardado MÁS de 5 días en poder entrar en la cueva, la Horda se ha abierto paso y no hay nada que hacer. Los jugadores están perdidos. Como apostilla decir que el territorio

Aracena y alrededores pasará a estar englobado a “partes del mundo que ya no pertenecen a él”. Una gran pérdida para la humanidad y un avance significativo para la Horda.

✠ Si han tardado JUSTO 5 días en entrar en la gruta, se encontrarán con varios acólitos de la Horda vecinos del pueblo (reconocerán a algunos) que están a punto de sacrificar un bebé en la sala de la Palmatoria y del subsuelo se notan las vibraciones de algo “muy grande” que parece a punto de salir en cualquier momento. Si consiguen salvar la vida del bebé (deben deshacerse de 6 algolas, 3 faimires y –si no se lo han cargado ya- de Ramón Burdiales). Si lo consiguen, habrán detenido a la horda durante una gran temporada (Ramón Burdiales ya no vive para seguir maquinando) y todos contentos. Si no, ver el primer punto.

✠ Si han tardado MENOS de 5 días... Bueno, siempre se puede hacer como si lo hubieran hecho JUSTO (punto anterior), lo digo para dar un poco emoción a la cosa.

✠ Si aún así quieres que llegue la Horda, la única manera de acabar con ella es destruir a “La Gran Obscenidad” que se presentará allí con parte de su corte:

- ❖ Dos Bujum
- ❖ Una Magnapresa
- ❖ Tres Zamarrajos
- ❖ Cuatro Momios



Sala de la Palmatoria

ANEXOS

Anexo 1

Historia

Abierta al público en 1914, la Gruta de las Maravillas es una de las pioneras del turismo subterráneo en España. Desde entonces, miles de personas han visitado esta cavidad, comprobando la bella labor de la naturaleza.

El descubrimiento de este monumento natural estuvo relacionado con la actividad minera que se desarrolló en la provincia de Huelva durante el siglo XIX. Las primeras referencias históricas datan de 1850 cuando se publica en el periódico El Porvenir, el descubrimiento de una antigua mina en el cerro del Castillo con galerías y lagos. Se trataba de la Gruta de las Maravillas. Sin embargo, la tradición popular apunta como su descubridor a un pastor, Tío Blas, que perdió una res por una oquedad del cerro, al ir a buscarla. A principios del siglo XX sólo se conocía una parte de la cavidad pero en 1926 y 1987 se realizaron nuevos descubrimientos de galerías y salas, que permiten precisar la extensión de la Gruta en 2.130 metros.



Francisco Javier Sánchez-Dalp, Marqués de Aracena, y Juan del Cid fueron las personas que tuvieron la iniciativa de abrir la cavidad al turismo y acometieron las obras para que en Septiembre de 1914 se abriera al público. Desde entonces, se ha incrementado su popularidad y el número de visitas, entre ellas la de Jefes de Estado, de Gobierno, personalidades y artistas. Un ejemplo es la visita del rey Alfonso XIII en 1915, quién volvió a visitarla en 1929. También ha sido el escenario del rodaje de películas como: Faustina, Viaje al Centro de la Tierra, Titanes, Tarzán en las Minas del Rey Salomón o Yerma. Desde los años 90 del siglo XX, se realizan labores de investigación destinados a la conservación y mantenimiento para preservar sus condiciones naturales y evitar su deterioro.



Ahora, las miras están puestas en el año 2014, cuando la Gruta de las Maravillas celebre el centenario de su apertura al turismo, que supuso un antes y un después en la historia de Aracena.

La cavidad



Autores: Rafael Manzano y Francisco Hoyos

En la Gruta de las Maravillas, la acción disolutiva de las aguas, y su posterior labor como orfebre de formaciones que rozan la magia, han creado un paisaje subterráneo repleto de sugerencias y misterios.

Formaciones estalactíticas, estalagmitas, columnas, gour, coladas, pisolitos, excéntricas, cortinas...todo un mundo que la persistencia del agua, la piedra y el tiempo han ido conformando para que la imaginación humana, pueda sentir la dimensión exacta de la naturaleza.

Diseminadas a lo largo de un recorrido circular, con galerías que se sobreponen en 3 niveles de alturas diferentes, arrulladas por el silencio que el agua de sus lagos es capaz de proponer, por el soniquete mágico que el perseverante goteo desde las alturas marca como un compás del tempo geológico de la tierra, las sorpresas se presentan a sus visitantes.

Características geológicas



Autores: Rafael Manzano y Francisco Hoyos

Es una cavidad freática originada por la acción erosivo-disolutiva de las aguas sobre las rocas, mármoles, del Cerro del Castillo.

Posee un desarrollo horizontal en el que se pueden distinguir tres niveles de galerías superpuestos. La abundancia y la variedad de espeleotemas o formaciones calcáreas, estalactitas, estalagmitas, columnas, gours, coladas, pisolitos, excéntricas, cortinas, aceras de calcitas, etc., la convierten en un lugar especialmente atractivo desde el punto de vista turístico.

La temperatura es constante durante todo el año y oscila entre 16 y 19 grados centígrados. La humedad relativa del aire varía entre el 98 y casi el 100%.

Anexo 2

Antesala de la Gruta de "Las Maravillas"

Obra financiada por D. Francisco Javier Sánchez-Dalp Calonge y el entonces Alcalde de Aracena D. Juan del Cid López. Incluía, la tarea, diversas obras de acondicionamiento de la Gruta recientemente descubierta, entre ellas la de diseñar el edificio de entrada, encargo que se le concede a Aníbal González en 1922 y que culmina en 1923.

Está integrada la obra por tres estancias: una sala de recepción en el centro, flanqueada por la vivienda del Conserje a un lado y la escalera que desciende hasta la Gruta en el otro. Al exterior una fachada de piedra con un elevado pretil que disimulaba la cubierta de tejas.

El interior se encuentra completamente tapizado con la piedra del lugar, dos espacios pétreos despojados de todo ornamento y coronados por las suaves curvas de sendas bóvedas de medio cañón. Asientos laterales rústicos para el visitante y un original empedrado en el pavimento.

Posteriormente la fachada sufre drásticos cambios pasando a un proyecto de inspiración más clasicista que es como la conocemos actualmente. En general, hoy día el edificio se encuentra en buen estado de conservación, habiendo sufrido insignificantes intervenciones, como la adición de un mostrador curvo de piedra en la sala central.

Continúa el recorrido por Aracena subiendo la Avenida de Huelva, dejando a un lado el lugar de la Gruta de las Maravillas, que enlaza con la calle Blas Infante donde se observan las traseras de otro majestuoso proyecto de tan venerado arquitecto: el

Ayuntamiento de Aracena. Situándose su fachada principal en la Plaza Marquesa de Aracena.

Anexo 3

Gabinete Geominero y Centro de Interpretación de Aracena (ver PDF)
Ubicados ambos en la primera planta del edificio de recepción de la Gruta de las Maravillas. Pueden visitar una amplia e interesante colección de minerales, fósiles y rocas procedentes de todo el mundo, donada al Ayuntamiento de Aracena, por D. Francisco Orden Palomino. Así como un importante centro de Interpretación, sino de todo el Parque Natural Sierra de Aracena y Picos de Aroche, y que pretende ser una invitación a conocer, recorrer y disfrutar la localidad y el entorno. La visita es gratuita y su horario todos los días de 10.00 a 14.00 y de 16.00 a 18.00 horas.

Anexo 4

Desde la Concejalía de Desarrollo Local y Turismo se ha puesto en marcha un nuevo equipamiento turístico y cultural: el Centro de Interpretación de Aracena y el Gabinete Geominero, cuya función principal es la de promover el conocimiento del público, tanto local como foráneo, del significado del legado natural, cultural, histórico de Aracena y de la Sierra.

Los objetivos que se pretenden son: promover el turismo, aumentando y diversificando la oferta turística del municipio así como transmitir la cultura y el conocimiento de Aracena y su entorno.

Presenta un conjunto de actividades de comunicación con el público visitante cuyo objetivo es revelar, explicar y suscitar el interés por la historia, la naturaleza, la gastronomía, el folklore y la cultura mediante su interpretación contemporánea, con el uso de las nuevas tecnologías.

Horario

Mañanas de 10:00 a 14.00 horas

Tardes de 16:00 a 18:00 horas

Fechas de Apertura: Abierto todo el año, excepto los días 24, 25 y 31 de Diciembre y 6 de Enero.

Datos de contacto

Presencial: C/ Pozo de la Nieve, s/n. 21200. Aracena (HUELVA).

Teléfono: 663937877 / 663937876

Correo electrónico: turismo@ayto-aracena.es grutadelasmaravillas@ayto-aracena.es

Visita

La visita al Centro de Interpretación de Aracena y al Gabinete Geominero es gratuita.

Con este Centro se pretende dar la bienvenida a Aracena, capital de la Sierra a la que nombra, donde la naturaleza, la cultura y la tradición se unen para ofrecer un espacio único, que desde aquí le invitamos a conocer y disfrutar.

A través de atractivos paneles se realiza un somero pero interesante recorrido por los elementos que han conformado el paisaje actual de la sierra: el agua, la flora, la fauna y la acción del hombre, todo ello en perfecto equilibrio, creando los sistemas de producción tradicional e industrial, que a su vez posibilitan el desarrollo de una gastronomía y forma de vida única que también tiene su reflejo en las peculiares fiestas y tradiciones serranas.

Se realiza un recorrido visual por el devenir histórico de Aracena, desde la Prehistoria hasta nuestros días, resaltando los hitos más importantes a través del patrimonio histórico artístico de la localidad.

La parte central la ocupa un gran mapa de toda la superficie del Parque Natural, donde se puede visualizar la variada oferta patrimonial de toda la Sierra y un explicativo plano de Aracena con la ubicación de todos sus lugares de interés.

Todo ello se complementa con dos audiovisuales, uno con una narración que, de forma amena y entrañable, muestra la amplia oferta turística de Aracena realizando un recorrido por todos los recursos naturales, históricos y culturales del municipio, y otro con imágenes que recrea los aspectos más interesantes del mismo.

Visita al Gabinete Geominero

Esta interesante colección, formada por más de un millar de minerales de todo el mundo, fue gentilmente donada por D. Francisco Orden Palomino al Ayuntamiento de Aracena en la década de los años 80.

El Gabinete Geominero muestra una importante, no sólo en cantidad si no también en calidad, colección de minerales, rocas y fósiles de todo el mundo, que están didácticamente clasificados por tipos de rocas, tipologías de minerales según su composición química y fósiles por eras geológicas.

Su visita es interesante para el público en general y por su vertiente didáctica y pedagógica para los centros educativos en particular.

Anexo 5

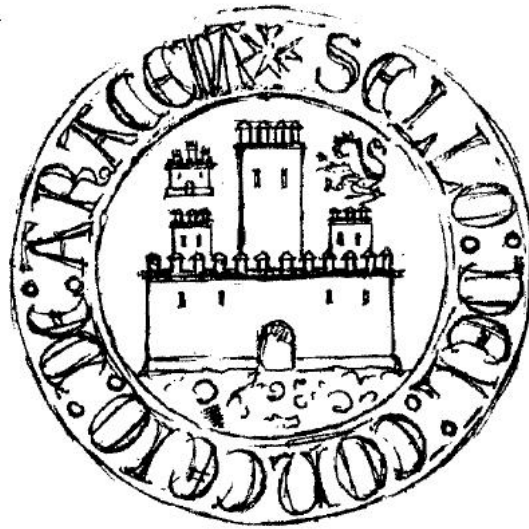
AUDIOGUÍAS

BIENVENIDOS

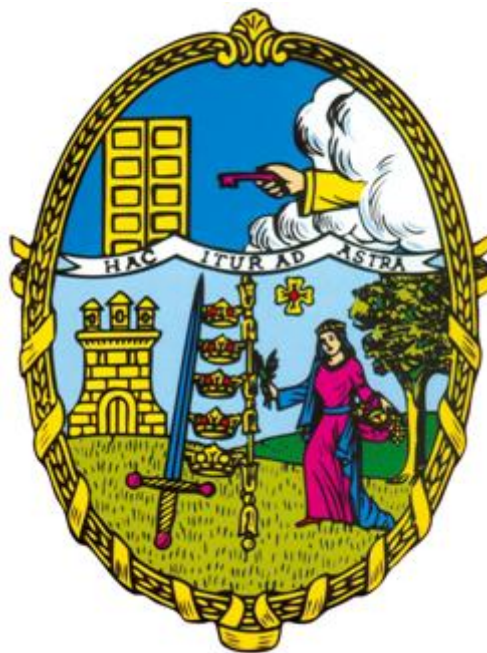
01. EDIFICIO ENTRADA GRUTA DE LAS MARAVILLAS
02. CALLE POZO DE LA NIEVE Y PLAZA DE LA GRUTA
03. LAVADEROS DE LA FUENTE DEL CONCEJO
04. MUSEO DE ARTE CONTEMPORANEO AL AIRE LIBRE 'ANDALUCÍA'
05. ERMITA DE SAN PEDRO
06. MUSEO DEL JAMÓN Y MACA GRAN VÍA
07. PLAZA MARQUÉS DE ARACENA Y CASINO ARIAS MONTANO
08. IGLESIA DEL CARMEN. BALCÓN ANTIGUA SEDE INQUISICIÓN
09. CALLE BARBEROS
10. IGLESIA DE SANTA CATALINA
11. EL AYUNTAMIENTO
12. CABILDO VIEJO
13. PARROQUIA DE NUESTRA SEÑORA DE LA ASUNCIÓN
14. IGLESIA PRIORAL DEL CASTILLO
15. CASTILLO – FORTALEZA
16. ARQUITECTURA DE LA ARACENA ANTIGUA
17. PARQUE ARIAS MONTANO
18. IGLESIA DE SANTO DOMINGO
19. CONVENTO JESÚS MARÍA
20. FUENTE DE LA ZULEMA
21. FUENTE DE LA ALBUHERA
22. ERMITA DE SAN ROQUE
23. ERMITA DE SANTA LUCÍA
24. CORTERRANGEL. IGLESIA DE NUESTRA SEÑORA DE LA ESPERANZA
25. CARBONERAS. IGLESIA DE SAN ANTONIO ABAD
26. JABUGUILLO. IGLESIA DE NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO
27. LA UMBRÍA. IGLESIA DE NUESTRA SEÑORA DE LA ANTIGUA
28. VALDEZUFRE. IGLESIA DE SANTA MARINA

Anexo 6

Escudos



Sello del Concejo de Aracena, 1437.



Escudo del Excelentísimo Ayuntamiento de la Muy Culta Ciudad de Aracena, 1873.

Explicación del escudo (según su creador):

Siendo inexpugnable la fortaleza, la mano en acción de abrir las puertas significa la intervención sobrenatural para conseguirlo. Las inscripciones latinas de la cinta demuestran lo elevado de su posición. La dama griega, con sus accesorios, designa la fertilidad del país. La escala que forman el cetro, la espada y las cinco coronas, atestiguan las dominaciones a que estuvo sometida la villa. La insignia de los templarios es el haber pertenecido a este orden.