

ASEDIOS Y ASALTOS EN LA EDAD MEDIA

1. Evolución defensiva

Durante la Plena Edad Media, a partir del siglo XI y sobre todo del XII, las fortificaciones y castillos alcanzaron un enorme desarrollo debido a la utilización de materiales más sólidos y poderosos. Lejos quedaban las fortificaciones de madera. El uso de la piedra permite alcanzar a la muralla una gran altura, además se construyen torres redondas, más defensivas que las cuadradas.

Tanto las murallas como las torres se coronan con almenas y se llenan de troneras, aspilleras y saeteras. La **Torre del Homenaje**, último bastión y residencia del señor adquiere un tamaño imponente y la fortificación se rodea de un gran foso con puente levadizo que permite el acceso a una puerta fortificada, protegida con frecuencia por una barbacana. Se crean en ocasiones dos líneas de **murallas**, la segunda más alta y elevada, permitiendo controlar la primera. Esas dos líneas permitían evitar los ataques por sorpresa y mantener las máquinas de asedio de los atacantes lo bastante lejos del corazón del castillo.

2. La conquista a la fuerza

Tomar una plaza fuerte resultaba una labor muy difícil. En un primer momento se buscaba una rendición negociada, que resultaba *bastante frecuente*. Después de ser atacada la fortaleza o iniciado un largo asedio, la negociación se intentaba de nuevo repetidamente. Si la negociación no funcionaba se iniciaban las operaciones militares.

Estas operaciones se dividían en dos: **conquista a fuerza y por cerco**. La conquista "a fuerza" hacía referencia a ataque rápido y por sorpresa protagonizado por pocos hombres muy bien preparados. Buscaban hacerse con puntos claves de la fortaleza y permitir la entrada del enemigo.

Un ejemplo cercano es el portugués Geraldo Sempavor. Sus golpes de mano y por sorpresa eran legendarios como así lo mencionan los cronistas:

"...caminaba en noches lluviosas y muy oscuras, de fuerte viento y nieve, hacia las ciudades y había preparado sus instrumentos de escalas de madera muy largas, que sobrepasen el muro de la ciudad, aplicaba aquellas escaleras al costado de la torre y subía por ellas el primero, hasta la torre y cogía al centinela y le decía: Grita como es tu costumbre, para que no le sintiese la gente".



A veces el golpe de mano se debía a auténticas estratagemas como en la toma del **famoso Krak de los caballeros**, un castillo inexpugnable y que sólo cayó por medio del engaño. El sultán Beibars logró sobrepasar la primera línea de murallas. Aunque en su interior no había más de doscientos caballeros, le era imposible traspasar la segunda línea. Para conquistar el castillo hizo llegar a los caballeros una carta firmada supuestamente por el maestre de la Orden del Hospital, donde se ordenaba la rendición de la guarnición ante la imposibilidad de ayudar a sus defensores. Los caballeros se rindieron dejando atrás la fortaleza que habían ocupado durante más de cien años.

3. El asalto

La conquista "a fuerza" implicaba siempre una superioridad total de las fuerzas atacantes, que sabían que en el asalto iban a tener un número elevado de muertos y heridos, ya que los defensores contarían con enormes ventajas.

En el asalto de la fortaleza el objetivo fundamental era superar el gran obstáculo de las murallas. En este sentido se desarrollaron *técnicas y estrategias estructuradas* entorno a las máquinas y armas de asedio.

Con el fin de superar su altura se utilizaba **escalas y escaleras gigantes** por las que trepaban los soldados. Estaban hechas de madera con ganchos metálicos en la parte superior para anclarse a las almenas. Otra forma era el recurso a **torres de asedio**. Se trataba de una torre móvil de gran tamaño y peso. Construida en madera, su altura debía ser superior o igual a la muralla atacada para poder acceder a ella. Se desplazaba sobre ruedas, con la fuerza de sus ocupantes o a través de grandes poleas, debiendo ser allanado el terreno previamente. Una vez cerca de la muralla se lanzaba una plancha por la que los soldados atacantes se lanzaban sobre los defensores buscando la lucha cuerpo a cuerpo. Los defensores lanzaban sobre ella proyectiles e intentaban incendiarla, por lo que se encontraba protegida por pieles húmedas para evitarlo.

Las murallas también podían ser superadas por la parte inferior a través de las **técnicas de minado**. Se excavaban los cimientos de la muralla provocando su derrumbe o se trazaban túneles que permitían acceder al interior de la fortaleza. Era un trabajo duro y laborioso que requería mucho esfuerzo y tiempo.

En otras ocasiones, se trataba de derribar o abrir una **brecha en la muralla**. Preferiblemente en algún punto débil o un acceso o puerta. Para ello se utilizaban máquinas de golpeo o arietes y piezas de artillería que lanzaban proyectiles, generalmente grandes piedras. Los arietes más simples y primitivos eran grandes troncos de madera impulsados manualmente por soldados que los estrellaban contra el objetivo, puerta o muro. Pero a lo largo de la Edad Media se les añadió un extremo puntiagudo de hierro, y se le cubrió de un entramado de madera a modo de tejado colocado sobre ruedas, lo que le protegía de las armas del enemigo que arrojaban desde arriba en el momento de entrar en acción. El tronco colgaba del techo con cadenas o cuerdas, permitiendo el balanceo que ayudaba a impactar sobre la muralla como si fuera un péndulo.

En cuanto a **las armas** que lanzaban proyectiles, la más pequeña era la balista, una especie de



ballesta gigante sobre un trípode que lanzaba grandes jabalinas sobre los defensores. El mangonel era una especie de catapulta con un brazo con forma de cuchara donde se depositaba el proyectil. Pero el mayor de todos y también el más potente fue el trabuquete, capaz de lanzar proyectiles de piedra a más de doscientos metros con una fuerza desconocida. Se utilizaba sobre todo contra los muros macizos y era capaz de dañarlos seriamente. Era la más temida y equilibró la lucha entre atacantes y defensores, reduciendo mucho la ventaja de los segundos. Resulta inconfundible por su largo brazo en cuyo extremo estaba la eslinga donde se ponía el proyectil, que se tensaba hacia atrás con un contrapeso de gran tamaño. Cuando se soltaba el brazo el proyectil era lanzado con enorme violencia hacia delante.

Al final de la Edad Media la introducción de los cañones de asalto, con pólvora, cambio las formas de hacer la guerra y el ataque a plazas fuertes, y definitivamente fue marcando el desequilibrio entre defensores y atacantes.

4. El cerco

Si otras opciones fracasaban, se iniciaba entonces la conquista "por cerco", **el asedio**. De hecho, en la Edad Media los asedios determinaban mucho más la victoria final que las batallas a campo abierto y la mayoría de las plazas fuertes se tomaban por este procedimiento, que pretendía rendir la plaza por hambre, sed y enfermedad. El asedio solía ser largo -su duración podía ser de varios meses o incluso de más de un año- y lleno de inconvenientes, por lo que era evidente que el ejército atacante tenía que ser muy superior porque la plaza tenía que ser totalmente rodeada para que el cerco fuera efectivo.

El asedio necesitaba de instalaciones estables y considerables. Se construían cuadras y lugares de habitación para la tropa, así como almacenes de vituallas y munición. Se establecían enormes campamentos con tiendas de campaña y casas de madera. Se elegían zonas elevadas y dominantes, con acceso al agua y a pastos para los animales, así como madera para el fuego. Los campamentos se rodeaban de una cerca o valla y las tiendas, hechas de lonas y con forma circular, eran sujetas con vientos y dotadas con protectores superiores de cuero o metal para evitar la lluvia. Solía haber un orden jerárquico, con una plaza central en cuyo centro estaba la tienda del jefe, por el ejemplo el rey, rodeado por la de los oficiales y después la de la tropa. Con el fin de limar la resistencia y minar la moral de los defensores, las máquinas de asedio hostigaban periódicamente la fortaleza, lanzando incluso cadáveres de animales o de seres humanos dentro de las murallas, con la intención última de extender enfermedades entre los resistentes.

Los sitiadores se tenían que enfrentar por otro lado a la posibilidad de una operación de rescate, y de hecho, mientras esa posibilidad existiera la plaza no solía rendirse. Los mismos sitiados además realizaban incursiones, aprovechando descuidos, factores meteorológicos - inundaciones, tormentas, etc.- o epidemias. Esto ocurrió en la Reconquista española durante [el sitio de Algeciras](#), en el siglo XIV: Alfonso XI tuvo que enfrentarse a las razias de los árabes



defensores y derrotar al rey musulmán de Granada que mando a su ejército a auxiliar a los cercados. Solo entonces, y después de casi dos años de asedio, la ciudad se rindió, exhausta y casi sin defensores vivos.

Otro gran problema era la intendencia, durante meses había que proporcionar alimento -la base de la alimentación era el pan, las legumbres, la sal, el queso, la carne fresca o salada y el salazón de pescado- y agua a los soldados y las caballerías, lo que implicaba una gran organización y una enorme movilización de recursos, a veces difícil de trasladar y encontrar. Si eso fallaba el cerco estaba perdido. A veces el agua escaseaba o estaba en mal estado -provocando diarreas y disentería-, algo típico en verano, especialmente en las tierras del sur de Europa como España. Por otro lado, según pasaban las semanas, los pastos para los caballos eran cada vez más escasos y había que alejarse cada vez más del campamento en su búsqueda.

Todo esto implicaba una gran organización que incluía la recaudación previa de impuestos, que permitiera enfrentar los gastos del asedio. De hecho en el mencionado sitio de Algeciras, Alfonso XI financió el ejército y la flota necesaria con la implantación del impuesto de la alcabala en todo el reino.

