

Le Compagnie di Ventura

Divenute ormai indispensabili per via degli eccessivi costi di un esercito regolare, le compagnie di ventura hanno perso l'aspetto di bande senza legge né ordine, diventando vere e proprie armate mercenarie di professionisti della guerra. I loro Capitani di Ventura non sono leader improvvisati, ma soldati esperti che contrattano con Vescovi, Nobili e Borgomastri, li ricevono nei propri castelli, offrono loro doni e ne sposano le figlie acquisendo titoli nobiliari.

Ogni compagnia è seguita da un lungo corteo di mercanti, fabbri, armaioli, fonditori, esperti di armi da fuoco, prostitute, scudieri, falconieri, cerusici, sarti, lavandaie e notai. I suoi componenti sono nobili decaduti, stranieri, contadini che hanno lasciato la vanga per la spada, avventurieri, criminali, addirittura sacerdoti che hanno abbandonato le loro parrocchie dopo aver subito la violenza dei mercenari.

Quando la compagnia viene assoldata per eseguire un incarico, il suo Capitano stipula un ingaggio con il committente, dalle cui condizioni dipende molto dell'esito della campagna ed il premio per i membri della brigata. Il tipo di ingaggio è da scegliere tra quelli descritti in seguito.



Tipi di Ingaggi

Appatis: si tratta di un tributo concordato tra il Capitano di ventura ed il governante, o il borgomastro, di una città nelle mire della compagnia. In cambio dell'Appatis, che di solito varia dalle 1.000 alle 3.500 m.o. a seconda della grandezza e della prosperità della città, i mercenari si impegnano a non violarne le mura, né entrarvi, né aggredirne la popolazione o i mercanti che vi si recano.

L'Appatis dura dai sei mesi ad un anno, e dato che è possibile che la città intenda rinnovarla, le compagnie tendono a rispettarne i termini. Se la città è abitata da un Vescovo l'Appatis non è particolarmente elevata, perché la compagnia richiede anche assoluzione dei propri peccati.



Condotta a mezzo soldo: questa forma di contratto prevede che la compagnia sia guidata da un rappresentante del proprio finanziatore e che venga stanziata in un determinato luogo, con compiti di difesa. Se il luogo rientra nei possedimenti del proprio committente, la compagnia si impegna a non devastarli o depredare la popolazione locale. Il compenso di solito non supera mai le 1.500 m.o. al mese in quanto il rischio è molto minore rispetto ad una battaglia campale.

Condotta a soldo disteso: si tratta del contratto più comune, che impegna la compagnia a mettersi al servizio di

un Nobile o di una città, affiancandone le armate regolari, seguendole durante gli spostamenti ed obbedendo al consiglio militare che gestisce le operazioni militari. Il compenso varia dalle 2.000 alle 6.000 m.o. al mese, a seconda della durata della campagna.

Contratto d'assento: questa particolare forma di condotta prevede che il capitano della compagnia sia il proprietario di una nave, oppure che ne equipaggi di armi una di proprietà del committente. La compagnia viene autorizzata a navigare da una patente di corsa, da cui il termine corsari, e pagata con un anticipo di circa 1.000 m.o.. Il suo vero compenso, però, è la terza parte di tutto il bottino derivato da saccheggi e arrembaggi.

Clausole contrattuali

Nel momento in cui stipula il contratto con il proprio committente, il capitano della compagnia di ventura deve stabilire quali delle seguenti clausole inserire.

Assoluzione: anche il mercenario più spietato teme, se non la morte, l'aldilà. L'assoluzione dei peccati commessi in una vita di violenza e rapina è vitale per gli uomini della compagnia, che la richiedono espressamente includendola nei contratti.

Aspetto: si tratta del periodo di sei mesi successivo al termine di una ferma. In questo lasso di tempo la compagnia di ventura stipula altri contratti di condotta, ma l'ultimo datore di lavoro ha il diritto di prelazione, ossia di essere servito prima di altri se decide di sottoscrivere un nuovo contratto.



Attesa: questa è forse la clausola meno rispettata, soprattutto nelle lotte di potere tra le città Italiane, ma alcuni capitani di ventura la seguono rigidamente. Una volta terminato un incarico per conto di un committente, e magari passando al soldo di un suo nemico, la compagnia si impegna a non attaccarlo per i prossimi due anni. Questo significa che se una compagnia è ingaggiata dalla città di Pisa contro Firenze, ma al termine del periodo di ingaggio

passa dalla parte dei fiorentini, non può muovere direttamente guerra contro Pisa per i due anni successivi. Perché una compagnia rispetti questa clausola il primo contratto viene aumentato di circa 300 m.o. al mese.

Ferma: con questo termine si indica la durata del contratto che di solito è di sei mesi o un anno. Fino al termine della ferma la compagnia si impegna a non stipulare nessun altro contratto.

Registrazione notarile: tutti i membri di una compagnia vengono registrati dal notaio del committente e schierati davanti al cliente, che sarà libero di allontanare coloro che non reputa in grado di assolvere il compito, riducendo lo stipendio della compagnia.

Compagni e Compensi

Le compagnie sono divise in quattro categorie a seconda del numero dei loro membri effettivi. Ad ogni categoria corrisponde un moltiplicatore, positivo o negativo, del compenso indicato nei tipi di ingaggi.

Lancia (o Posta). Soldati: 5 uomini. **Costo:** 1/5

Bandiera. Soldati: 25 uomini. **Costo:** 1/5.

Compagnia. Soldati: 100 uomini. **Costo:** x1.

Squadra. Soldati: 500 uomini **Costo:** x2.

Armata. Soldati: 1000 uomini **Costo:** x3