



Rhya to Matka Ziemia, źródło urodzaju i jesiennych zbiorów.

wyprawa, której celem będzie zdobycie informacji o losie hierarchów, a w efekcie określenie dalszej obecności kultu w Ostlandzie.

Długonodzy

Taal i Rhya nie mają rycerzy świątynnych, którzy wychodziliby na pole bitwy w zwartych szeregach, idąc do walki pod imponującymi sztandarami. Wyznawcy bogów natury to mieszkańcy wsi i bezdroży, lepiej znający się na polowaniu na borsuki i lisy w głębokich lasach, niż na kodeksach rycerskich. To jednak nie znaczy, że kultowi brakuje obrońców. Należy do niego prastary zakon, który podobno wywodzi się z czasów sprzed założenia Imperium – łowcy znani jako „Długonodzy”.

Długonodzy to niezwykle wprawni myśliwi. Z tego powodu większą czią otaczają Taala, choć niektórzy mieszkańcy Północy wyznają wiarę w Łowczynię Haleth, aspekt Rhyi. Związani przysięgą, aby nigdy nie pozostawać w jednym miejscu dłużej niż przez tydzień, wędrują po dzikich terenach Imperium konno lub pieszo, doglądając prastarych kaplic i kurhanów. Dbają, żeby święte miejsca pozostały nietknięte, sprzeciwiają się bezmyślnej eksploatacji ziemi i rzek oraz wykorzystaniu zagrożenia ze strony Chaosu i zielonoskórych. Zwykle wędrują samotnie, choć czasami spotyka się ich w grupach po dwóch lub trzech. Rzadko odwiedzają miasta lub osady. Uzbrojeni w luk i miecz są groźnymi strażnikami głębokich lasów i niebiesiężnych gór.

Długonodzy rekrutują nowych członków spośród myśliwych i leśników. To im starsi łowcy przekazują swoją mądrość. Szkolenie jest długie i żmudne, a uczeń może nie zobaczyć żadnej osady przez całe miesiące, a nawet lata. Zakon nie ma oficjalnej siedziby głównej, lecz jego członkowie zbierają się co siedem lat w lesie w pobliżu Talabheim – świętego miasta Taala – aby odnowić przysięgi i oddać cześć bogom.

W czasie Burzy Chaosu zakon wziął aktywny udział w walce przeciw Archaonowi. Długonodzy działali na tyłach wroga, uderzając zniemacka i wycofując się w dzikie ostępy, które znają lepiej niż ktokolwiek inny. Zapewnili bezcenne wsparcie armiom Imperatora jako zwiadowcy i czujki ostrzegające o poruszeniach wroga oraz oceniające jego siłę i plany.

Kulty powiązane

Prastary kult Taala i Rhyi ma wiele odłamów, z których większość wyznaje wiarę w bóstwa będące lokalnymi wcieleniami boskiej pary. Leśne Elfy z Laurelorn znają Taala pod postacią Torothal, kobiecej bogini deszczu i rzek, rybacy znad Talabeku czczą go jako Karoga, występującego także w kislevskich legendach, natomiast łowcy z Talabeklandu i Middenlandu składają ofiary Kurnosowi, Władcy Zwierząt.

Rhya również ma swoje pomniejsze sekty, takie jak kult Haleth na Północy i Dyrath na Zachodzie. Drugi z tych kultów szczególnie podkreśla jej aspekt jako Pani Płodności i Pógu.

Dawna Wiara

Niektórzy mędrcy przechwalają się, że potrafią prześledzić pochodzenie wielu bogów i praktyk religijnych aż do czasów prastarych plemion. Jednak nie ma zbyt wielu świadectw Dawnej Wiary, poza kilkoma zatartymi runami i dziwnymi inskrypcjami. Uważa się, że była to prymitywna forma czczenia natury, aczkolwiek ślady tej religii nadal są widoczne, jeśli się wie, gdzie ich szukać. Niektórzy uczeni wskazują, że wspólne wątki opowieści i legend znanych w całym Starym Świecie mogą wskazywać na szeroki zasięg wpływów Dawnej Wiary. Nie da się zaprzeczyć, że na terenie całego Imperium można znaleźć kręgi kamienne, w których podobno składano krwawe ofiary. Większość kultów odrzuca tę martwą wiarę i usiłuje zanegować wszelkie „prastare znaczenia” przypisywane monolitom i kręgom. Jedyne kapłani Taala i Rhyi, oraz oczywiście Magistrowie Kolegium Jadeitu i Bursztynu, doceniają znaczenie tych osobliwych, prastarych głazów i kręgów.