

La journée posidonienne

Auteur : Neil Smith (<http://home.freeuk.com/wimp/roleplaying/poseidon-day.html>)

Traduction : Jérôme Darmont, 2006

La journée posidonienne de 30 heures demande un temps d'adaptation, aussi bien pour les personnages terriens que pour leurs joueurs. Afin de faciliter les choses, voici le déroulement d'une journée type.

0000 : Minuit. La plupart des gens dorment.
0700 : Lever du soleil. Réveil. Petit déjeuner.
0900 : Début normal d'une « journée de travail ».
1500 : Midi. Déjeuner léger. Début de la sieste.
1900 : Milieu d'après-midi. Fin de la sieste.
2300 : Crépuscule. Soir. Fin normale d'une « journée de travail ».
2400 : Repas principal (en famille) ou début de la détente.
2600 : Détente. Promenade, rencontres, bars à « tapas », etc.
2900 : Nuit. La plupart des gens sont couchés.
3000 : Minuit de nouveau.

Le calendrier posidonien

Auteur : Neil Smith (<http://home.freeuk.com/wimp/roleplaying/poseidon-calendar.html>)

Traduction : Jérôme Darmont, 2006

	Sidéral	Synodique
Durée du jour	30 h, 0 min, 43 s	30 h, 6 min, 9 s
« Mois » de Proteus	1166 h, 47 min, 25 s	43 j, 26 h, 51 min, 50 s
« Mois » de Nereus	1942 h, 6 min, 19 s	80 j, 3 h, 11 min, 2 s
Durée de l'année	9979 h, 27 min, 14 s	331 j, 15 h, 31 min, 1 s

Les durées sidérales sont mesurées en fonctions des étoiles fixes. Les durées synodiques (et solaires) sont mesurées en fonction de la position du soleil dans le ciel. Les durées synodiques sont données en jours (solaires) locaux.

Comme l'année posidonienne dure 331,5 jours, les années bissextiles sont plus fréquentes que sur Terre. La règle est la suivante.

1. Les années impaires sont bissextiles (332 jours).
2. Les années multiples de 100 sont bissextiles (332 jours).
3. Les années multiples de 200 sont doublement bissextiles (333 jours).

D'autres unités de durée archaïques sont encore employées. La *semaine* dure toujours sept jours et le *mois* 30 jours.