

# 红巨星，地火与地幔熔岩流

*Dying Sun, Mantle Flow and the Ember World*

gradient-1024

2025.10

---

这是一个可用于低魔奇幻世界的世界观：

- 行星系的恒星是一颗接近生命末期极大膨胀的红巨星，自身亮度极低。紧邻该恒星运行的行星，因其微妙的轨道半径，并未被膨胀的红巨星所吞噬，是一个生命星球，但衰微的红巨星光照微弱，无法为星球提供足量的阳光以维持生物圈的运转；
- 星球放射性元素含量较高，导致星球核心温度高，地壳远薄弱于地球，且地质活动频繁；
- 星球生产者分为三类：借助地热能生产有机物的微生物；利用岩浆带上地表的放射性元素衰变所产生的辐射能量合成有机物的真菌与微生物；以及适应微弱光照与长波光，利用红巨星光照进行光合作用的植物；
- 地表温度的周期性变化（类似季节）来源于地底岩浆。星球内部受到恒星的强大引力，引动岩浆潮汐，将地底岩浆的温度带到地表，由此产生高温与低温的周期性变化；
- 地壳不稳定引起的频发性地震成为了魔法体系创造的最初动力，而极度不稳定的地质环境限制了人类对自然的改造与开发利用程度，促使科技树走向了另一个方向；
- 因为特殊的地质结构，导致重元素富集于地心。天灾与土壤肥力对粮食的产量限制，以及与矿产资源的先天性匮乏，成为催动该文明历史上数次战争的根本原因；

- 
- 并非逐水草而居，而是逐地幔层熔岩“潮汐”而生存的“游牧民族”，采集星球级熔岩洋流带向地壳与浅层地幔的稀有金属矿产资源，与魔法修炼体系中的必要资源（考虑到常规采矿方式的限制，采集方式可以是利用相应的魔法手段）；
  - 大型天体的运动引起星球级别的岩浆流（类比潮汐/洋流，洋流交汇处营养物质含量高，易形成优良渔场），地幔暗流交界处成为富集灵能与矿产资源的兵家必争之地；

（未完待续）

---

本系列的所有世界观设定，在各类创作中，可供任意取用。

若在作品中采用本系列世界观，请在作品中备注该世界观创意来源，以期更多读者可以看到这份创作。感谢～

**License Notice:**

Copyright (c) 2025 Discontinuity

This worldview setting is licensed under the **MIT License**.

See the full terms at: [opensource.org/licenses/MIT](https://opensource.org/licenses/MIT)

“Building another world in our thoughts”

Copyright (c) 2025 Discontinuity —Licensed under the MIT License.