

Xuan Yi Xiao Shuo

悬疑  
小说

2018 中国年选系列

非外借



# 2018年 中国 悬疑小说精选



贰零壹捌

华斯比  
/  
选编

长江出版传媒 | 长江文艺出版社

2018年

中国

悬疑小说精选



贰 零 壹 捌

华斯比  
/  
选编

图书在版编目(CIP)数据

2018年中国悬疑小说精选 / 华斯比选编. -- 武汉 :  
长江文艺出版社, 2019.1  
(2018中国年选系列)  
ISBN 978-7-5702-0733-6

I. ①I2… II. ①华… III. ①中篇小说—小说集—中  
国—当代②短篇小说—小说集—中国—当代 IV.  
①I247.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第268346号

责任编辑: 谈 骁 王成晨

责任校对: 陈 琪

装帧设计: 壹 诺

责任印制: 邱 莉 王光兴

出版:  长江文艺出版社

地址: 武汉市雄楚大街268号 邮编: 430070

发行: 长江文艺出版社

电话: 027—87679360

<http://www.cjlap.com>

印刷: 长沙鸿发印务实业有限公司

开本: 700毫米×1000毫米 1/16 印张: 21.5 插页: 2页

版次: 2019年1月第1版

2019年

字数: 317千字



定价: 39.00元

版权所有, 盗版必究(举报电话: 027—87679308 87679310)

(图书出现印装问题, 本社负责调换)

# 现实与幻想：悬疑推理小说腾飞之双翼(代序)

华斯比

2019年，将是侦探、科幻等类型小说的鼻祖埃德加·爱伦·坡(Edgar Allan Poe, 1809. 1. 19—1849. 10. 7)的210周年诞辰。1841年4月，坡在《葛雷姆杂志》(*Graham's Magazine*)发表了世界上第一篇侦探小说《莫格街凶杀案》(*The Murders in the Rue Morgue*)。

不同于在此之前的Mystery(ミステリー)小说，《莫格街凶杀案》虽然在谜团设置上具有一定的幻想性，却将当时的科学技术作为探求真相的手段，并运用逻辑推理进行分析解谜。

所以，对坡推崇备至的日本推理作家岛田庄司才不止一次强调：“如果爱伦·坡把故事的解答写成‘恶魔的游戏’，那么《莫格街凶杀案》充其量只是一篇很好的哥特小说，不会取得什么突破。但是，他很科学地解释了一切，这样世界上才有了‘侦探小说’。”

作为日本推理的“新本格教父”，岛田庄司主张重新回到爱伦·坡的精神原点，他在《本格ミステリー宣言》等理论著作中反复阐述过自己的“本格Mystery”理念，即需要满足两项基本条件：“梦幻般的谜团”(谜团华丽，具有幻想性)和“高度逻辑性的解答”(解谜要合乎逻辑，并运用最新的前沿科技)。所以，他在台湾创办的“岛田庄司推理小说奖”也是根据这一标准来评判参赛作品的。

尽管并非所有人都认同岛田庄司的理念，但不可否认的是，作为一种虚构的文学类型，悬疑推理小说的创作确实还是要在“现实”的基

础之上，进行适度的虚构、夸张，以及幻想。

那么，现实与幻想，无疑便是悬疑推理小说腾飞之双翼！

## 在小说中释放“负能量”

在所谓“日常之谜”（又称“日常推理”）这一流派出现之前，绝大部分悬疑推理小说都会出现“死人”的情节。谋杀和死亡，几乎已经成为这一类小说的主题。

悬疑作家那多在他堪称悬疑作家的“谋杀之书”的《一路去死》（接力出版社，2012年12月初版）中曾写道：“死亡自有其魅力，生命是最最奇妙的东西，而生命最绚烂的时刻，一是出生，一是死亡。出生的美，大家都懂得欣赏，但死亡之美，那黑暗中的恶之花，却不是谁都有胆量直视。为什么悬疑小说有这么多的读者，因为它提供了一种间接的安全的方式来释放死亡的诱惑。”

的确，在现实生活中，人们碍于道德和法律的限制，不敢越雷池一步。但悬疑推理小说却以文字的形式，为读者呈现了某些在现实中极具诱惑力的事物，比如“谋杀”。

但从某种程度上来说，小说中对谋杀和死亡的某些描写，也只是作者基于“现实”的一些想象和虚构。毕竟，作为“活人”，作者不太可能亲自体验“死亡”，也不会为了描写一起杀人案而亲自去动手杀人。

即便如此，作者和读者依然能从文字中体会到释放“负能量”带来的快感！

近年来，网络暴力越来越严重，网络暴民们在他们自认为的法外之地上肆意释放着“人性之恶”，一些受害者苦不堪言。对作家来说，这种网络暴力主要来自于一些读者对其作品的恶意差评。在现实生活中，作者不堪其苦，顶多与读者在网上隔空对骂几句，发泄一下心里的不爽。但在小说中，作者却可以对这些“无脑黑”进行报复，好出一口恶气。苏小晗的《死亡歌谣》就是这样一篇悬疑作家对读者之恶展开

反击的小说。

现实生活中还有一种恶意经常让人不寒而栗，那就是一些未成年人的“坏小孩”之恶。随着网络的发达，未成年人犯罪的曝光率也在不断提升。原晓《黑十字I·睡美人的致意》中有一篇《白玉兰》，就提及了这种源于熊孩子的恶意。哪怕只是一时兴起的恶作剧，也可能给他人带来致命的伤害。如今这种恶意中释放出的负能量，已经对我们当下的家庭教育和学校教育带来了严峻的考验，甚至对我们的法律形成了一定挑战！这难道不值得家长、老师和法律专家们警惕吗？

## 失败的侦探与幽默推理

在现实和小说中，“探案”的人往往处于两个极端：

现实生活中，随着刑事侦查技术的高度发展，办案的公安刑侦人员更擅长利用现代科技去侦破命案，在形成完整的证据链之后，缉拿凶手归案；而在大部分推理小说中，天才的名侦探则喜欢开动自己的“灰色脑细胞”，通过细致的观察，找到推理的切入点，运用纯粹的逻辑进行推演，最后发现真相——最典型的就是所谓“安乐椅侦探”。

现实生活中，刑侦人员往往对推理小说中不具备现实操作性的“诡计”和所谓“逻辑推理”嗤之以鼻，推理迷们则喜欢用小说中学到的推理知识去尝试破解现实中的“谜团”；在推理小说中，名侦探们常常把命案当成“解谜的游戏”，谈笑间勘破迷局，而警方总会被凶手耍得团团转，只能成为提供“伪解答”的配角。

正因为现实中总有疑案悬而未决，读者才会期待小说中的名侦探们能够无往不利，完美解决所有案件。但名侦探并不是每次都能成功，他们也有失败的时候。因为一个符合逻辑的解答并非总是事实的真相，侦探们按照逻辑推理出的所谓“真相”只是一个可能会发生的“最大可能”（概率最大的事件）。

英国作家、诗人爱德蒙·克莱里休·本特利（Edmund Clerihew

Bentley, 1875. 7. 10—1956. 3. 30) 在 1913 年出版的“反推理”小说《特伦特最后一案》(Trent's Last Case) 中就塑造了一位“失败的侦探”。

本特利自有一套“神探无用论”：事实往往由一些随机的、意外的、无逻辑的行为决定。因此，他认为侦探的“推理”在现实中毫无用武之地。

无独有偶，民国滑稽侦探小说的代表作家赵苕狂(1893—1953)，曾在其代表作《胡闲探案》系列首作《裹中物》(刊于《侦探世界》第一期，1923年6月，上海世界书局印行)中，借主人公大侦探胡闲之口发问：“哪一个侦探是没有失败过的？哪一个侦探，又真能次次成功呢？”而同为民国作家的朱秋镜也在《糊涂侦探案》(上海良晨好友社，1924年2月初版)中记录了侦探大家白芒(应取“白忙”之意)的滑稽可笑的失败史。胡闲、白芒二人可算是中国推理小说史上最早的“失败的侦探”形象。

中国“幽默推理”三巨头之一的陆烨华将“幽默推理”小说细分为喜剧推理(幽默+推理)、笨格推理(幽默→推理)和反推理(幽默=推理)三大类。在“反推理”类型中，我们经常会看到侦探(如特伦特、胡闲、白芒等)给出错误的解答，正因为“伪解答”让侦探出丑，才达到了讽刺和戏谑的幽默“笑”果。

王稼骏的《我的弟弟是名侦探》就带有一定的“反推理”成分，小说中博览推理群书的名侦探弟弟在运用“推理知识”进行破案时遭遇了失败，最后竟立志要成为一名人民警察。

河狸连载于“推理罪工场”微信公众号的《维多利亚的秘密》则是一篇不折不扣的喜剧推理。三个身份各异的男人联手组成“粉丝侦探团”，调查他们共同喜爱的网红女主播“维多利亚”的“意外”死亡事件及尸体神秘消失之谜。调查中，三人与幕后凶手斗智斗勇，笑料百出，简直就是一部精彩的纸上犯罪喜剧电影。

## 设定与拘谨的反现实主义

2018年7月，推理作家陆烨华与时晨共同策划了中国首档推理文化对谈节目《Q. E. D. 可以的》。在10月13日上线的第六期节目中，两人与嘉宾陆秋槎一起讨论了推理小说中的“设定”话题。

陆烨华认为，所有的虚构小说其实都是“设定系”，具体可分为：大设定（世界观设定）、中设定（局部设定：故事发生的舞台，为故事而设定的一个相对密闭的空间）和小设定（人物设定）。

可以说，在“设定系”推理小说开始流行之前，大部分作品中的设定都属于中、小设定。例如，在一个密闭环境中上演连环杀人事件的“暴风雪山庄”模式就是其中的典型。

而在日本“新本格”运动之初，新本格推理小说中的世界大多具有一种“拘谨的反现实主义”设定，这一点从“人物设定”上可见一斑：

“……它没有把故事设定在一个剑与魔法的世界，甚至没有任何超自然的设定。……既然我是一个推理迷，那我就写一大群的推理迷，搞得好像全世界每个人都热爱推理小说一样——这样的一种写法，确实很难说是符合现实的，但是你又不能说它太离谱，它并没有违背物理规律或社会伦理。”

陆秋槎在题为《推理迷的青春——新本格的初期风格》的演讲中就阐述过这种设定，这里的“我”指的当然是新本格作家自己。

本次年选中收录的两篇推理小说，都在某种程度上体现了这种“拘谨的反现实主义”。

《不动点定理》是陆秋槎《文学少女对数学少女》系列的最新作，小说中不论是出身工薪阶层家庭的文学少女，还是富家千金，都爱好创



作推理小说，而且还喜欢用“推理小说”传递某种只有推理迷才能破解的隐晦信息。

鸡丁（孙沁文）的《光密室》是“天才漫画家安缙”系列的首个短篇，该系列的首部长篇《凛冬之棺》已于2018年8月由新星出版社出版。《光密室》中，案子的目击者提供的证词居然是一篇有关“光密室”的推理谜题，警方只有先破解密室之谜才能得到证人的提示。

## 现实与幻想水乳交融

在类型小说被大众广泛接受的当下，单一类型的作品越来越难以突破类型本身的束缚。为了谋求发展，拓展边界，一些作者逐渐开始尝试将多种类型元素（悬疑、推理、科幻、奇幻、武侠、网游等）进行融合。

2018年，徐克导演的古装悬疑片《狄仁杰之四大天王》上映，这部混合了动作、奇幻、悬疑、武侠等多种元素的电影却并没有迎来观众的好评。究其原因，可能还在于这个系列从一开始就奠定了一个“悬疑片”的基调，但一路拍下来，悬疑性却越来越弱，奇幻元素倒是越加越多，最后甚至到了喧宾夺主的地步，成了一个类型元素的大杂烩，让人顿生“悬疑不够，奇幻来凑”之感。

而同为古风悬疑的《踏雪者之斗蟀会》则不然。君天的悬疑小说虽然也经常出现幻想、武侠、历史等多种元素，但“悬疑”依然是故事的核心，众多元素能够很好地熔为一炉，共同构建一个宏大的亦真亦幻的小说世界。

超长篇巨制《惊悚乐园》系列是网文大神三天两觉的代表作，主要讲述以推理小说家封不觉为主导的各色人物，通过一个名为“惊悚乐园”的超越维度的游戏，在自己的生命中诞生了一条与常人生活轨道垂直的新轨道的故事……

《平田的世界》是其中颇受读者好评的一个悬疑推理故事。读者仿

佛戴上了VR装备，以玩家的身份从主角的视角进入“惊悚乐园”，一边完成系统分配的任务，一边探索游戏中的推理谜团。“平田的世界”中充满了经典的日系恐怖和推理元素，给人身临其境之感——欢迎来到惊悚乐园。这不仅是游戏，也是挑战和试炼！

Sybil发表于“惊人院”微信公众号的《死亡保险》是一篇现实与科幻紧密结合的“脑洞”小说。看似老套的时间循环故事，其实却暗藏玄机，真相揭开的一瞬间，令人唏嘘不已。

梁清散的《济南的风筝》发表于科幻丛书《银河边缘》第一辑《奇境》。平心而论，与其称其为“科幻推理”，不如说是“历史推理”更好。这篇小说与梁清散之前发表的《广寒生或许短暂的一生》（发表于《科幻世界》2016年增刊）和《枯苇余春》（收录于《2016年中国悬疑小说精选》）同属一个系列，主人公是一位擅长历史考据的文学研究者，总能从故纸堆中发掘出不为人知的历史疑案。《枯苇余春》是一篇民国文学史探秘的“伪”历史推理，而《济南的风筝》要探索的则是清末科学史上一位科学奇才和他超越时代的发明的“失踪”之谜。

在国内，梁清散这个“‘伪’历史推理”系列小说的写法可谓独树一帜。虽然小说中的人和事都是虚构的，但作者却以“论文式”的写法，从一则不起眼的“旧闻”切入历史，再通过文献考据的方式对人物生平（不论文学家或科学家）进行钩沉拾遗，对历史疑案（实中带虚）进行推理还原，让已经散发出霉味的冰冷的历史瞬间变得鲜活。

从某种意义上来说，《济南的风筝》拓展了推理小说的边界，而这个推理系列也让读者重新意识到“历史推理”的醍醐味。

## 首届“华斯比推理小说奖”的碎碎念

最后，十分感谢新老作者的鼎力支持，以“发现原创推理新势力”为宗旨的“华斯比推理小说奖”的首届征文比赛已经顺利落下帷幕！

永晴的《猎凶》与柳荐棉的《猫的牺牲》，从90余篇参赛作品

脱颖而出，最终获奖。

作为一个不具备任何权威性，评委“一言堂”，又没什么奖金的私人推理小说奖，首届比赛就能收到90多篇来稿，已经非常令人满足了。其中篇幅在3—5万字之间的稿件竟多达20篇，这是笔者之前万万没想到的。而且参赛作者年龄跨度也很大，据笔者了解，年纪最小的作者王树芹同学只有11岁，年纪最大的作者陈其祥先生已经81岁高龄。这让笔者感到非常意外！由此可见，对悬疑推理小说的热爱是不分年龄的。

“华斯比推理小说奖”创办的初衷是鼓励新人作者投入到推理小说的创作之中，所以一些来稿还颇为稚嫩，这也在笔者的预料之中。笔者明白，作品整体质量无法要求过高，所以在确定初选入围名单（10篇）时，选了一些比较有个人“特色”的作品：有比较本格的，也有偏社会派的；有的强在小说设定，有的注重逻辑推演，有的人物塑造得比较好……

但最终的获奖作品，笔者还是从整体出发考虑了各方面的均衡性，尽量选更能为大众所接受的作品。笔者以为，写小众的作品并不难，取悦自己甚至三五好友即可；但能创作出让更多读者接受甚至喜爱的大众作品却比较难。这应该是创作者们努力的方向。

至少在目前，这是“华斯比推理小说奖”的一个努力方向！

2018年10月24日夜于吉林铭古轩

# 目 录

现实与幻想:

- |                       |     |
|-----------------------|-----|
| 悬疑推理小说腾飞之双翼(代序)/ 华斯比  | 001 |
| 惊悚乐园·平田的世界/ 三天两觉      | 001 |
| 济南的风筝/ 梁清散            | 039 |
| 黑十字·白玉兰/ 原 晓          | 062 |
| 死亡保险/Sybil            | 086 |
| 死亡歌谣/ 苏小晗             | 100 |
| 我的弟弟是名侦探/ 王稼骏         | 116 |
| 文学少女对数学少女: 不动点定理/ 陆秋槎 | 132 |
| 光密室/ 鸡 丁              | 162 |
| 维多利亚的秘密/ 河 狸          | 173 |
| 猫的牺牲/ 柳荐棉             | 239 |
| 猎凶/ 永 晴               | 267 |
| 踏雪者之斗蟀会/ 君 天          | 285 |

# 惊悚乐园·平田的世界

三天两觉

这是超越维度的游戏，  
亦是追寻真理的竞逐。  
未知的封印，鬼神的赌局，  
数据的抗争，人类的救赎……  
在那个连接着现实的虚拟世界——  
意识决定我们，意识选择我们，意识决定了我们的意识。  
现在，丢掉你的恐惧，  
丢掉你的私心杂念、疑问和拒信……解放你的思想。  
欢迎来到，惊悚乐园。

## 1

“疯不觉，等级 15。”

“请选择您要加入的游戏模式。”

“您选择的是单人生存模式（噩梦），请确认。”

“已确认，剧本生成中……”

“载入开始，请稍等。”

“欢迎来到惊悚乐园。”耳中传入了一名年轻女子的说话声。

“载入已完成，当前您正在进行的是单人生存模式（噩梦）。”

“本模式提供剧本简介，并几率出现支线/隐藏任务及特殊世界观。”

“剧本通关奖励：随机抽取两张拼图牌。”

“即将播放剧本简介，播放完成后游戏将即刻开始。”

封不觉（游戏 ID 疯不觉）的眼前，出现了一条很普通的街道，街

两边是民宅的外墙。天空阴霾，一眼望去看不到什么高楼，较高的建筑也就是六七层的样子，看起来这应该是一个小镇。

值得一提的是，这个开场 CG 的画面，完全是黑白的。

系统语音随之响起：“这是一个平常的傍晚，你正走在回家的路上。

“你所居住的小镇不久前遭遇了台风的侵袭，你原先的住址受灾较为严重，附近的民房几乎全部倒塌了。虽然你平安无事地生还，但必须另找住处。你被暂时安置在了小镇一处闲置的空屋中，那是一间位于三丁目的废旧长屋。

“传说，那里时常有鬼魂出没，所以无人敢靠近。但台风后，你和另外两家受灾的住户都被迫搬了进去，比邻而居。”

剧本的简介到此便结束，封不觉已可以自由行动，几乎在同一秒，他就听到了“主线任务已触发”的系统语音提示。

打开游戏菜单，任务栏显示着主线任务的内容，这条任务还真是简单到了极点，就两个字：回家。

“嗯……是个闹鬼的剧本吗……”封不觉念道，“也没有时间限制的样子，这‘噩梦’难度的剧本貌似还不如电锯惊魂的那次来得紧张嘛。”

他开始检查自己的口袋，想找找有没有证件或是地图之类的东西。一边翻找，封不觉一边观察着周围的环境。很奇怪的，在 CG 结束后，这世界依然是黑白的，他好似变成了色盲一般。而且他还隐隐听到了一种细碎的响声，咔嚓咔嚓的，声音非常轻，也不知从何处传来，每当他试图凝神去倾听，那声音就会消失。在他不经意时，又会再次响起。

数十秒后，封不觉翻完了所有的口袋，只在裤子的右侧口袋里找到了一串钥匙，总共是三把。

名称：三把钥匙

类型：剧情相关

品质：普通

功能：打开门锁

是否可带出该剧本：否

备注：找到对应的门锁即可使用。

封不觉拿起钥匙，放到眼前端详。仅从外观上判断，这三把钥匙看

上去都很平常，从锯齿和纹路来看，其对应的锁也并不复杂。

“假设有一把是家门的钥匙，另外两把是什么呢？”封不觉沉吟道，“看路灯杆和垃圾桶的造型，这应该是二十世纪……那时的车钥匙应该还没有折叠和电子的，估计也是这种传统钥匙。”他走到前面的路口，朝路两侧张望了一下，“附近不像是有停车场的样子，那么……就算有一把是车钥匙，那辆车也不在这附近咯。”

他挠着头：“提示信息好像略少啊，我究竟是以玩家的身份在游戏，还是正在扮演着‘我’这个角色呢……假设是后者的话，‘我’的身份是否重要，会不会影响剧情？‘回家’以后又会发生什么？”

以现阶段的条件来讲，这些问题显然是解不开的。封不觉决定还是先跟着主线任务走，毕竟这是噩梦难度，表面上看似平静，说不定走错一步就会挂掉，即便没有时间限制，贸然在小镇里乱逛也是很危险的。

“话说回来……虽然告诉了我‘三丁目的废旧长屋’这个貌似是地址的信息，但三丁目在哪儿呢？”封不觉自然不可能认识小镇的路，所以仅仅知道地址是没有用的。

“既然是‘走在回家的路上’，那么……我最初面朝的方向是……”封不觉转身朝那个方向望去，可那里是个Y字路口，“嗯……还是找找地图或者问人吧。”他可不想二选一博运气，理由不言而喻。

念及此处，正好有个行人慢慢走来。那是个女人，留着黑色长发，穿着风衣、长裤，脖子上裹着条围巾，还戴着口罩，遮住了下半张脸。封不觉在街上站到现在，这还是他看到的第一个路人。不过既然是“小镇”，傍晚时分街上人少也可以理解。

“不好意思，请问……”封不觉凑了上去，想问个路。

结果他话只说了半句，那女人却抢着打断了他：“我漂亮吗？”

“呃……什么？”封不觉立即感到情况有些不对，他的手已经本能地探向了行囊中。

“我漂亮吗？”那女人把脸转过来，又问了一遍，不过她的半张脸被口罩和围巾遮住，根本没露出来。

“漂亮！”封不觉此刻已经反应过来，眼前的这个人可能就是传说中的……

那女人闻言，立即将口罩摘掉，显露出整张脸来。她两侧的腮帮子被两道口子分割开，呈撕裂状，几乎一直裂到耳根子。

“这样还漂亮吗？”她又问道。

封不觉此刻真庆幸自己没有把小丑的造型一学到底，否则他跟这娘儿们都可以凑成一对了。

看着眼前这个能把小孩给吓哭的怪物，封不觉瞪大了眼睛，斩钉截铁地答道：“嗯！漂亮。”他握着管钳（武器）的那只手随时准备着发力，心中念道：三八，我都夸你两句了，你要是还敢把镰刀掏出来，别怪老子给你来个二次整容。

过了几秒，裂口女又道：“你刚才要问我什么？”

封不觉现在就有些犹豫要不要接着问她了，谁能愿意把地址暴露给妖怪呢。但他转念一想，反正自己又不是真的住在这里，于是就开口道：“请问三丁目怎么走？”

“那边左拐，到下一条街再左拐，一直走。”裂口女指着Y字路口，说完以后，便重新戴上口罩，裹好围巾离开了。

封不觉可没打算追上去道谢，他目送对方离开自己的视线，然后长吁一口气，松开了握管钳的手：“我去……这都还没回家呢，就遇上妖怪了啊……那回去以后是妥妥儿地撞鬼吧。”

虽是如此想着，但既然是玩恐怖类游戏，自然得是明知家有鬼，偏向家中行。封不觉随即就按照裂口女所说的路线去了。

这会儿天色越来越暗，加上四周的一切都是黑白的，气氛诡异无比，换了别的玩家，恐怕仅仅是站在这空无一人的街上就会觉得毛骨悚然了。

一阵寒风吹过，封不觉又将西装外套裹紧了一些。这时，一道白痕划过黑色的苍穹，狰狞的闪光点亮了天空。闪电过后数秒，雷声响起。看来不但是起风了，还要下雨。

封不觉抬头去望时，视线恰巧看到了高处的一桩异象。

在一根电线的顶端，路灯灯光的照射死角处，有一个人形的黑影，身形佝偻地蹲坐在那儿。当闪电将这黑白世界照亮的瞬间，封不觉看清了“它”的样貌。那怪物整体像是个穿着白色和服的老妇人，脑袋后面盘着圆形的发髻，脸上爬满了皱纹。双眼鼓起，从眼眶中凸出来。其双手的皮肤黑皱，而且布满了疙瘩，手指则似鬼爪一般张开着。

闪电结束，那人影便再次遁入了黑暗，封不觉怎么都看不清了，他也没兴趣走近去观瞧那怪物究竟是什么，反正只要对方别从那儿跳过来，他就只当没看见。

封不觉埋头继续前行，再次加快了步伐，几乎已接近于奔跑了。这



一路再也没见到路人，一直行到了一块三丁目的路牌下他才止步。

雨也正是在这个时候落了下来。

阵雨倾盆而泻，浇在了封不觉的身上。他迅速找到了目的地，从街上望去，一处院落中，可看到一排三间、连在一起的简陋长屋，想必就是那儿了。

封不觉赶紧奔到那屋檐下，将额前的湿发朝后一捋，然后拿出了钥匙。

根据剧本介绍推断，这一排长屋住着三户人家，他还有两个邻居，封不觉也不知道自己住在哪扇门里，只好逐一试试。

也不知是不是运气好，在第一扇门前，他试第一把钥匙时就直接成功了。推开木质的房门，屋里是漆黑一片，还散发出一股潮湿木料特有的气味。

封不觉伸手在门边摸索了一下，找到了电灯开关，拨动以后屋里的灯就亮了。

## 2

“家徒四壁啊这是……”封不觉走进了屋中。

这长屋的确很破旧，砖木结构建造，屋里的梁柱都是木头的，四面墙壁上布满了许多裂痕，一些地方有被水泥填上的痕迹，看着像最近刚刚弄的。屋里只有一扇窗户，大约宽一米，还是栅栏式的那种，并非玻璃窗。窗栅栏上方有一根简陋的横木，窗帘就挂上面。假如现在风向是从窗那边朝屋里刮，雨水肯定就从木栅栏里直接吹进来了。

屋里面分两间，中间隔着一个门框，没有门板。进屋后的这间姑且算是客厅了，大概只有十平方米的样子，地板是木质的，靠墙处放着个高度及胸的橱柜，房间正中摆着张圆形的矮桌，旁边有三个榻榻米。

天花板比较低矮，当中是一个用电线吊着的灯泡，此刻正发着光。

封不觉走到旁边那一间房前，探头进去查看。那间比“客厅”更狭窄，地上横放着一个床垫，已占去了一半的空间，门框边还放着个衣柜，这间里屋连灯都没有，也就是说，住在这儿的人，要上床睡觉时，就得来到外面这间客厅，先关上灯，然后再摸着黑走到里屋的床上躺下。

当然了……这屋子里确实没什么家具，理论上来说摸黑走也不怕撞