

การสร้างสรรค์อนุภาคความพิเศษในนวนิยายมหัศจรรย์เรื่อง เดอะไวท์โรด

สรिता ปัจจุสานนท์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาภาษาไทย

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

กันยายน 2558

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยบูรพา

THE CREATION OF MAGIC MOTIF IN FANTASY NOVEL THE WHITE ROAD

SARITA PATJUSANON

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FUFILLMENT OF
THE REQUIREMENTS FOR THE MASTER DEGREE OF ART
FACULTY OF HUMANITIES AND SOCIAL SCIENCES
BURAPHA UNIVERSITY

SEPTEMBER 2015

COPYRIGHT OF BURAPHA UNIVERSITY

คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์และคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณา
วิทยานิพนธ์ของ สรिता ปัจจุบันนท์ ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย ของมหาวิทยาลัยบูรพาได้

คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์

Ms. Monol อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(รองศาสตราจารย์ทัศนีย์ ทานตวณิช)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

Dr. Sirap ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริพร รักดีผาสุข)

Ms. Monol กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ทัศนีย์ ทานตวณิช)

Dr. Sunthi กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุนทรี ลาภรุ่งเรือง)

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ อนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทยของมหาวิทยาลัยบูรพา

Dr. Bunnorod คณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
(ดร.บุญรอด บุญเกิด)

วันที่ 21 เดือน กันยายน พ.ศ. 2558

ประกาศคุณูปการ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จได้ด้วยความกรุณาจากรองศาสตราจารย์ทัศนีย์ ทานตวนิช อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ที่กรุณาให้คำปรึกษา คำแนะนำ เสียสละเวลา เพื่อตรวจทานแก้ไขงานวิจัย ให้มีความสมบูรณ์ถูกต้อง ตลอดจนเมตตาและเอาใจใส่ศิษย์คนนี้ด้วยดีเสมอมา ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้ง เป็นอย่างยิ่ง จึงขอกราบขอบพระคุณไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศิริพร ภักดีผาสุข ที่กรุณาชี้แนะกรอบแนวคิดของงานวิจัยให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น ตั้งแต่ครั้งสอบเค้าโครงวิทยานิพนธ์ ตลอดจนให้ความอนุเคราะห์เป็นประธานสอบปากเปล่าในครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุนทรี ลาภรุ่งเรือง กรรมการสอบปากเปล่าวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่องานวิจัย

ขอขอบคุณ MR.MICHAEL SCOTT SPENCER and MRS.MIDGEN LEE อาจารย์สอนภาษาอังกฤษที่โรงเรียนอนุบาลจันทบุรี สำหรับความกรุณาที่ช่วยแปลดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้านหมวด D: ความวิเศษ (Magic) ส่วนที่นำมาใช้ในงานวิจัย

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ภาควิชาภาษาไทยทุกท่าน ที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ ให้โอกาสได้ทำงานในภาควิชา และมอบความปรารถนาดีให้แก่ศิษย์เสมอมา

ขอกราบขอบพระคุณครอบครัวและบุคคลใกล้ชิดที่คอยช่วยเหลือ และให้กำลังใจ จนทำให้งานวิจัยสำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

สรिता ปัจจุบันนัท

53921467: สาขาวิชา: ภาษาไทย; ศศ.ม. (ภาษาไทย)

คำสำคัญ : เดอะไวท์โรด/ อนุภาคความวิเศษ/ การสร้างสรรค์/ นวนิยายมหัศจรรย์

สริตา ปัจจุสานนท์: การสร้างสรรค์อนุภาคความวิเศษในนวนิยายมหัศจรรย์เรื่อง
เดอะไวท์โรด (THE CREATION OF MAGIC MOTIF IN FANTASY NOVEL THE WHITE ROAD)
อาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์: ทศนีย์ ทานตวณิช, ศศ.ม. 202 หน้า. ปี พ.ศ. 2558.

งานวิจัยนี้ เป็นการวิจัยเอกสาร มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการสร้างสรรค์อนุภาคความวิเศษในนวนิยายมหัศจรรย์เรื่อง เดอะไวท์โรด จำนวน 11 เล่ม และเสนอผลการวิจัยแบบพรรณนาวิเคราะห์ ผลการวิจัยมีดังนี้ เรื่องเดอะไวท์โรด มีอนุภาคความวิเศษ 162 ชนิด จำแนกเป็นของวิเศษ 113 ชนิด และอานาจิวิเศษ 49 ชนิด รวมจำนวนอนุภาคทั้งสิ้น 1,386 อนุภาค เมื่อเปรียบเทียบอนุภาคความวิเศษกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้านของสตีล ทอมป์สัน พบว่ามีอนุภาคของวิเศษที่ปรากฏตรงกัน จำนวน 53 อนุภาค และที่ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรด จำนวน 60 อนุภาค อนุภาคอานาจิวิเศษปรากฏตรงกัน จำนวน 42 อนุภาค และที่ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรด จำนวน 7 อนุภาค การสร้างสรรค์อนุภาคความวิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรด ได้แก่ ที่มาอนุภาคความวิเศษ พบ 4 ลักษณะ ได้แก่ การสร้างสรรค์อนุภาคโดยดัดแปลงจากนิทานมหัศจรรย์ เกมนิทานสวมบทยาท ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี และจินตนาการ การนำเสนออนุภาคความวิเศษ พบ 6 ลักษณะ ได้แก่ การใช้ภาษาสื่อจินตภาพ การใช้ความเปรียบ หรือภาพพจน์ การใช้คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ การใช้คำที่มีความหมายไม่ตรงตามพจนานุกรม การใช้ภาษาบรรยาย และการใช้ภาษาอธิบาย บทบาทของอนุภาคความวิเศษ พบ 2 ลักษณะ ได้แก่ เพื่อดำเนินเรื่อง และเพื่อใช้ประกอบเรื่อง การสร้างสรรค์อนุภาคความวิเศษดังกล่าว ทำให้เรื่องเดอะไวท์โรด ประสบความสำเร็จในฐานะของนวนิยายมหัศจรรย์

53921467 : MAJOR: THAI; M.A. (THAI)

KEYWORDS: THE WHITE ROAD/ MAGIC MOTIF/ CREATION/ FANTASY NOVEL

SARITA PAJJUSANON: THE CREATION OF MAGIC MOTIF IN FANTASY
NOVEL THE WHITE ROAD. ADVISOR: TASSANEE THANTAWANIT, M.Ed. P. 202. 2015.

This documentary research aims to study the creation of magic motif in 11 volumes of a fantasy novel The White Road and the findings are presented in descriptive form. From the study, there are altogether 1,386 motifs found in the story. Within this amount, it can be divided into 162 categories: 113 magic objects and 49 magic powers. When compared those motifs found in the story to those specified in Stith Thompson's Motif-Index of Folk Literature, there are 53 shared magic objects and 60 shared magic powers; meanwhile, there are 42 magic objects and 7 magic powers are found only in The White Road. The creation of magic motif in The White Road can be divided into 3 groups: ideas, presentations and the role of motifs. For the creation of idea, 4 types are found: 1. characteristics of fairy tale, 2. role playing game (RPG), 3. technology advancement and 4. creative thinking. For the presentation, 6 types are found: 1. presentation of magic objects and supernatural powers through imagery 2. figure of speech 3. transliteration 4. own words 5. narration and 6. explanation. For the role of motifs, 2 types are found: 1. used as a presentation of fantasy novel and 2. used as the scenes of the fiction. The creation of magic motif makes The White Road a successful fantasy novel.

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ช
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
ขอบเขตของการศึกษา.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
วิธีการดำเนินการศึกษา.....	5
ข้อตกลงเบื้องต้น.....	5
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
2 อนุภาคความพิเศษในนวนิยายมหัศจรรย์เรื่อง เดอะไวท์โรด.....	18
อนุภาคของวิเศษ.....	20
อนุภาคอำนาจวิเศษ.....	38
3 การเปรียบเทียบอนุภาคความพิเศษในนวนิยายมหัศจรรย์ เรื่อง เดอะไวท์โรด กับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน.....	46
อนุภาคที่ปรากฏตรงกัน.....	59
อนุภาคที่ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรด.....	85
4 การสร้างสรรค์อนุภาคความพิเศษในนวนิยายมหัศจรรย์ เรื่อง เดอะไวท์โรด.....	96
ที่มาของอนุภาคความพิเศษ.....	96
การนำเสนออนุภาคความพิเศษ.....	109
บทบาทของอนุภาคความพิเศษ.....	121

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5 สรุปผลการศึกษา อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	129
สรุปผลการศึกษา.....	129
อภิปรายผล.....	137
ข้อเสนอแนะ.....	147
บรรณานุกรม.....	149
ภาคผนวก.....	156
ประวัติย่อของผู้วิจัย.....	202

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2-1 จำนวนอนุภาคของวิเศษ.....	21
2-2 ชนิดและจำนวนของสิ่งประดิษฐ์วิเศษ.....	22
2-3 ชนิดและจำนวนของสถานวิเศษ.....	25
2-4 ชนิดและจำนวนของส่วนประกอบของสถานที่.....	26
2-5 ชนิดและจำนวนของเครื่องแต่งกายวิเศษ.....	28
2-6 ชนิดและจำนวนของอุปกรณ์ที่ใช้เดินทาง.....	29
2-7 ชนิดและจำนวนของยานพาหนะวิเศษ.....	30
2-8 ชนิดและจำนวนของอาวุธวิเศษ.....	31
2-9 ชนิดและจำนวนของเอกสารและรูปภาพวิเศษ.....	33
2-10 ชนิดและจำนวนของของวิเศษที่มีอยู่ตามธรรมชาติ.....	34
2-11 ชนิดและจำนวนของสิ่งบริโภควิเศษ.....	36
2-12 ชนิดและจำนวนของเครื่องประดับวิเศษ.....	37
2-13 จำนวนอนุภาคอำนาจวิเศษ.....	38
3-1 จำนวนอนุภาคของวิเศษที่ปรากฏตรงกัน.....	60
3-2 การเปรียบเทียบชนิดของของวิเศษที่มีอยู่ตามธรรมชาติที่ปรากฏตรงกัน.....	61
3-3 การเปรียบเทียบชนิดของสิ่งประดิษฐ์วิเศษที่ปรากฏตรงกัน.....	62
3-4 การเปรียบเทียบชนิดของสถานที่วิเศษและส่วนประกอบของสถานที่ที่ปรากฏตรงกัน.....	62
3-5 การเปรียบเทียบชนิดของอาวุธวิเศษที่ปรากฏตรงกัน.....	63
3-6 การเปรียบเทียบชนิดของสิ่งบริโภควิเศษที่ปรากฏตรงกัน.....	64
3-7 การเปรียบเทียบชนิดของเครื่องแต่งกายวิเศษที่ปรากฏตรงกัน.....	64
3-8 การเปรียบเทียบชนิดของเครื่องประดับวิเศษที่ปรากฏตรงกัน.....	65
3-9 การเปรียบเทียบชนิดของอุปกรณ์ที่ใช้เดินทางและยานพาหนะวิเศษที่ปรากฏตรงกัน.....	65
3-10 การเปรียบเทียบชนิดของเอกสารและรูปภาพวิเศษที่ปรากฏตรงกัน.....	66
3-11 การเปรียบเทียบอำนาจของของวิเศษที่ปรากฏตรงกัน.....	66
3-12 การเปรียบเทียบลักษณะของของวิเศษที่ปรากฏตรงกัน.....	71

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
3-13 การเปรียบเทียบที่มาของของวิเศษที่ปรากฏตรงกัน.....	73
3-14 การเปรียบเทียบอนุภาคอำนาจวิเศษที่ปรากฏตรงกัน.....	75
3-15 การเปรียบเทียบการครอบครองอำนาจวิเศษที่ปรากฏตรงกัน.....	83
3-16 การเปรียบเทียบที่มาของอำนาจวิเศษที่ปรากฏตรงกัน.....	84
3-17 จำนวนอนุภาคของวิเศษที่ปรากฏเฉพาะในเรื่องเดอะไวท์ไรต์.....	86

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

นิทานเป็นเรื่องเล่าที่หมู่คนทุกระดับชั้นนิยมชมชอบมาแต่ครั้งโบราณกาล แม้ว่านิทานในแต่ละภูมิภาคจะมีเรื่องราวแตกต่างกันไป แต่จุดประสงค์หลักของนิทานทั้งหลาย คือ เป็นเครื่องให้ความบันเทิงใจ ผ่อนคลายความตึงเครียดจากการทำงาน และเป็นเครื่องมือในการอบรมสั่งสอน หรือสืบทอดเรื่องราวทางศาสนา (กุหลาบ มัลลิกะมาส, 2516, หน้า 99) นิทานจึงมีความสำคัญในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตของประชาชน

นักวิชาการเริ่มสนใจศึกษาวิถีชีวิตของชาวบ้าน ทั้งนิทานพื้นบ้าน เพลงพื้นบ้าน การแสดงพื้นบ้าน ความเชื่อ ประเพณีพื้นบ้าน เมื่อวิลเลียม ธอมส์ (William Thoms) นักวิชาการชาวอังกฤษบัญญัติคำว่า Folklore (คติชนวิทยา) ขึ้น ใน ค.ศ. 1846 ทั้งนี้ ในระยะแรกข้อมูลประเภทนิทานพื้นบ้าน ได้รับความสนใจเป็นพิเศษ จึงมีการรวบรวมนิทานพื้นบ้านจากประเทศต่าง ๆ เช่น นิทานพื้นบ้านเยอรมัน นิทานพื้นบ้านรัสเซีย นิทานพื้นบ้านฟินแลนด์ นิทานพื้นบ้านฝรั่งเศส และต่อมาได้ขยายความสนใจไปยังนิทานพื้นบ้านในเขตวัฒนธรรมอื่นทั่วโลก

เมื่อมีการรวบรวมนิทานพื้นบ้านจากประเทศต่าง ๆ ได้มากพอสมควรแล้ว นักคติชนในยุคนั้น จึงนำนิทานพื้นบ้านที่รวบรวมได้มาจัดจำแนกตามอนุภาค (Motif) ซึ่งหมายถึงองค์ประกอบที่เล็กที่สุดในนิทานที่มีลักษณะพิเศษ อันทำให้ผู้เล่านิทานจดจำนิทานเรื่องนั้นได้ อนุภาคอาจเป็นตัวละคร วัตถุสิ่งของ หรือเหตุการณ์ในนิทาน เรียกการจำแนกนี้ว่า ดัชนีอนุภาค นิทานพื้นบ้าน (Motif-Index of folk literature) (ศิริพร ณ ถลาง, 2552, หน้า 2-4) ซึ่งเป็นหนังสือที่นักคติชนร่วมกันจัดทำขึ้น โดยมีสตีฟ ทอมป์สัน นักคติชนชาวอเมริกันเป็นบรรณาธิการ การจัดหมวดหมู่ของอนุภาคใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ A-Z แทนแต่ละหมวด เช่น หมวด A ตำนานปรัมปรา (Mythological motifs) หมวด B สัตว์ (Animals) หมวด C ข้อห้าม (Tabu) หมวด D ความวิเศษ (Magic) หมวด T เรื่องเพศ (Sex) หรือหมวด W ลักษณะตัวละคร (Traits of Character) เป็นต้น

จากการสำรวจงานวิจัยของไทยที่ศึกษาเรื่องอนุภาค พบว่าส่วนใหญ่มักจะศึกษาอนุภาคในนิทานพื้นบ้านไทยเปรียบเทียบกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน เพื่อหาอนุภาคที่ปรากฏตรงกันเป็นสากล และอนุภาคที่เป็นลักษณะเฉพาะของนิทานไทย ตัวอย่างเช่น การศึกษาเชิงวิเคราะห์แบบเรื่องและอนุภาคในปัญญาสชาดก ของเอื้อนทิพย์ พิระเสถียร (2529) แหวน:

ในฐานะองค์ประกอบของเรื่องในวรรณคดีไทยของอาภรณ์ กลแกม (2539) อนุภาคสมพาสที่ผิดธรรมชาติในนิทานไทย ของปรียาร์ตน์ เชาวลิขิตประพันธ์ (2547) อนุภาคการเปลี่ยนรูปลักษณะตัวละครในนิทานประโลมโลกของไทย ของรัฐชนีย์ ศรีสมาน (2547) บทบาทของของวิเศษในบทละครนอกสมัยรัตนโกสินทร์ ของสุภาวรรณ ยี่บุญยงค์ (2548) อนุภาคการให้รางวัลและการลงโทษในนิทานพื้นบ้านไทย ของณิรณัฐ แผลงภู (2552)

งานวิจัยดังกล่าว ศึกษาอนุภาคจากวรรณคดี หรือวรรณกรรมท้องถิ่น ผู้วิจัยเห็นว่ายังมีข้อมูลอีกประเภทหนึ่งที่น่าสนใจ และสามารถนำมาศึกษาอนุภาคได้ คือ ข้อมูลประเพณีนิทานมหัศจรรย์สมัยใหม่ เนื่องจากเป็นนิทานที่มีเรื่องราวการผจญภัย การแสวงหา และการได้มาของของวิเศษประเภทต่าง ๆ อันเป็นการทำให้สมปรารถนาในโลกแห่งจินตนาการของเด็ก ๆ ในยุคปัจจุบัน นิทานมหัศจรรย์สมัยใหม่ที่ได้รับความนิยมและรู้จักกันอย่างแพร่หลาย เช่น โดราเอมอน โปเกมอน ดิจิมอน แฮรี่พอตเตอร์ รวมทั้งนิทานในเกมคอมพิวเตอร์ (ศิราพร ณ ถลาง, 2552, หน้า 397)

นิทานมหัศจรรย์สมัยใหม่ ดังกล่าว มีลักษณะตรงกับนวนิยายมหัศจรรย์ หรือแฟนตาซี เนื่องจากมีองค์ประกอบของเรื่องเช่นเดียวกับนวนิยาย ได้แก่ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร บทสนทนา ฉากและบรรยากาศทั้งยังเป็นเรื่องราวของความวิเศษมหัศจรรย์เช่นเดียวกัน ดังนั้นในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยจะใช้คำว่า นวนิยายมหัศจรรย์แทนคำว่านิทานมหัศจรรย์สมัยใหม่

นวนิยายมหัศจรรย์ของไทยมีอยู่หลายเรื่อง เรื่องหนึ่งที่ที่น่าสนใจ คือ เดอะไวท์โรด (The white road) ผลงานของ ดร. ป๊อบ นักเขียนเยาวชนไทยที่มีอายุเพียง 17 ปี ในขณะนั้น แต่เดิมงานเขียนนี้ เผยแพร่ในอินเทอร์เน็ตก่อน เมื่อได้รับความนิยมจากผู้อ่านเป็นจำนวนมาก จึงมีการตีพิมพ์ครั้งแรก ในเดือนตุลาคม พ.ศ. 2545 นวนิยายเรื่องนี้ติดอันดับหนังสือขายดี (Best seller) ทั่วประเทศ ทำให้ เดอะไวท์โรด เป็นที่รู้จัก และเป็นแรงบันดาลใจของนักเขียนเยาวชนอีกหลายคน เกิดเป็นกระแสแฟนตาซีไทยที่รุ่งเรืองมากในช่วงปี พ.ศ. 2546-2548 (เจษฎา ไชยพงษ์, 2543, หน้า 34-35) กล่าวได้ว่า เดอะไวท์โรด เป็นนวนิยายมหัศจรรย์ของไทยในยุคบุกเบิก และเป็นต้นแบบที่ก่อให้เกิดนวนิยายมหัศจรรย์เรื่องอื่นในภายหลัง

เนื่องจาก เดอะไวท์โรด เป็นนวนิยายมหัศจรรย์ จึงประกอบด้วยอนุภาคความวิเศษที่สร้างขึ้นจากความคิดและจินตนาการของผู้เขียน ควบคู่ไปกับการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้สร้างสรรค์อนุภาคความวิเศษภายในเรื่อง ผู้วิจัยเชื่อว่า อนุภาคความวิเศษส่วนหนึ่งมีลักษณะที่สอดคล้องกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน เนื่องจากมนุษย์ต่างมีความต้องการทางใจที่ตรงกันโดยสะท้อนผ่านอนุภาคความวิเศษในนิทาน เช่น มนุษย์มักรู้สึกที่ตนเองมีข้อจำกัดทางกายภาพ

เช่น ไม่สามารถบินได้เหมือนอย่างนก ในนิทานทั่วโลกจึงมักมีตัวละครที่บินได้ นิทานจึงทำให้มนุษย์สมปรารถนาในโลกแห่งจินตนาการขณะเดียวกันมีอนุภาคความพิเศษอีกส่วนหนึ่งที่ไม่ปรากฏในดัชนีอนุภาคนิทาน อันเนื่องมาจากความแตกต่างทางสังคม ความคิด และจินตนาการที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย มนุษย์สามารถจินตนาการถึงของวิเศษใหม่ ๆ หลายรูปแบบ เช่น ในการ์ตูนโดราเอมอน มีอนุภาคของวิเศษใหม่จำนวนมากที่ไม่มีในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้านของวิเศษเหล่านี้ สะท้อนให้เห็นถึงจินตนาการ และความต้องการของมนุษย์ในปัจจุบัน (ศิริพร ณ ถลาง, 2552, หน้า 51-52)

ด้วยเหตุดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาเปรียบเทียบอนุภาคความพิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรดกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้านของสตริ ทอมป์สัน เพื่อให้เห็นอนุภาคที่มีลักษณะเหมือนกันเป็นสากลและอนุภาคที่มีลักษณะเฉพาะ รวมถึงศึกษาวิธีการสร้างสรรค์อนุภาคความพิเศษภายในเรื่องด้วย

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาชนิดและจำนวนของอนุภาคความพิเศษในนวนิยายมหัศจรรย์เรื่อง เดอะไวท์โรด
2. เพื่อเปรียบเทียบอนุภาคความพิเศษในนวนิยายมหัศจรรย์ เรื่อง เดอะไวท์โรดกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้านของสตริ ทอมป์สัน
3. เพื่อศึกษาการสร้างสรรค์อนุภาคความพิเศษ ในนวนิยายมหัศจรรย์เรื่อง เดอะไวท์โรด

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบชนิดและจำนวนของอนุภาคความพิเศษในนวนิยายมหัศจรรย์เรื่อง เดอะไวท์โรด
2. ทำให้เห็นผลการเปรียบเทียบอนุภาคความพิเศษในนวนิยายมหัศจรรย์เรื่อง เดอะไวท์โรดกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้านของสตริ ทอมป์สัน อนุภาคที่ปรากฏตรงกันจะแสดงให้เห็นความปรารถนาที่เป็นสากลของมนุษย์
3. ทำให้เห็นการสร้างสรรค์อนุภาคความพิเศษในนวนิยายมหัศจรรย์เรื่อง เดอะไวท์โรด อันเป็นการแสดงให้เห็นความสามารถของผู้เขียน
4. เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาอนุภาคในนวนิยายมหัศจรรย์ของไทยเรื่องอื่นต่อไป

ขอบเขตของการศึกษา

ขอบเขตด้านข้อมูล

ข้อมูลที่ใช้ในการศึกษานี้ ได้แก่ นวนิยายมหัศจรรย์เรื่อง เดอะไวท์โรด จำนวน 11 เล่ม ดังนี้

- | | |
|------------------------------------|--------------|
| 1. เดอะไวท์โรด Imagination (ภาค 1) | จำนวน 3 เล่ม |
| 2. เดอะไวท์โรด Evolution (ภาค 2) | จำนวน 5 เล่ม |
| 3. เดอะไวท์โรด Generation (ภาค 3) | จำนวน 3 เล่ม |

ขอบเขตด้านเนื้อหา

การศึกษานี้ จะศึกษาอนุภาคความวิเศษในนวนิยายมหัศจรรย์เรื่อง เดอะไวท์โรด ในประเด็นต่อไปนี้

1. ศึกษาชนิดและจำนวนของอนุภาคความวิเศษในนวนิยายมหัศจรรย์เรื่อง เดอะไวท์โรด โดยจำแนกเป็นอนุภาคของวิเศษและอนุภาคอำนาจวิเศษ
2. ศึกษาเปรียบเทียบอนุภาคความวิเศษในนวนิยายมหัศจรรย์เรื่อง เดอะไวท์โรด กับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน โดยจำแนกเป็นอนุภาคของวิเศษและอนุภาคอำนาจวิเศษ
3. ศึกษาการสร้างสรรคอนุภาคความวิเศษในนวนิยายมหัศจรรย์ เรื่อง เดอะไวท์โรด โดยจำแนกเป็นอนุภาคของวิเศษ และอนุภาคอำนาจวิเศษ

นิยามศัพท์เฉพาะ

นวนิยายมหัศจรรย์ หมายถึง เรื่องเล่าขนาดยาวที่เป็นเรื่องราวของความวิเศษเหนือธรรมชาติ ซึ่งในที่นี้ ข้อมูลที่ศึกษาคือเรื่อง เดอะไวท์โรด ผลงานของ ดร. ป๊อบ หรือนายสุรวรา สิริพิพัฒน์ ตั้งแต่ภาคที่ 1 ถึงภาคที่ 3 รวมจำนวน 11 เล่ม

อนุภาค หมายถึง องค์ประกอบเล็กที่สุดในนิทานที่มีลักษณะพิเศษ ทำให้ได้รับการจดจำ อนุภาคโดยมากมี 3 ลักษณะ ได้แก่ ตัวละคร วัตถุสิ่งของ ความเชื่อ และเหตุการณ์ในนิทาน (Thompson, 1989, pp. 29-35)

อนุภาคความวิเศษ หมายถึง อนุภาคของวิเศษและอำนาจวิเศษในนวนิยายมหัศจรรย์เรื่อง เดอะไวท์โรด อนุภาคของวิเศษในเรื่อง มีทั้งของวิเศษที่เหนือจริง และของวิเศษที่สามารถเป็นจริงได้ในอนาคต

การสร้างสรรคหมายถึง กิจกรรม หรือลักษณะร่วมกันของสองสิ่ง ที่เรียกว่า Bi-sociation (ลักษณะคู่ผสม) ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงขององค์ประกอบจากกรอบความคิด (Frames

of thought) ที่ไม่เกี่ยวข้องกันมาก่อน เพื่อก่อให้เกิดความหมายใหม่โดยวิธีการต่าง ๆ (Kostler, 1964 อ้างถึงใน ศิริพร รักดีผาสุข, 2556, หน้า 270) ในงานวิจัยนี้ หมายถึง การที่ผู้เขียนเชื่อมโยงความคิดต่าง ๆ เข้าด้วยกัน เพื่อสร้างสรรค์นวนิยายมหัศจรรย์เรื่อง เดอะไวท์โรด

วิธีการดำเนินการศึกษา

การศึกษานี้เป็นการวิจัยเอกสาร (Documentary research) โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นรวบรวมข้อมูล

1.1 รวบรวมข้อมูลและเอกสารต่าง ๆ ดังนี้

1.1.1 เอกสารเกี่ยวกับนิยายมหัศจรรย์ หรือจินตนิยาย เอกสารที่เกี่ยวกับ

เดอะไวท์โรด เอกสารที่เกี่ยวกับอนุภาค เอกสารเกี่ยวกับการสร้างสรรค์วรรณกรรม และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับสหพ

1.1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2. ขั้นวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลตามที่กำหนดไว้ในขอบเขตด้านเนื้อหา

3. ขั้นสรุปผล อภิปรายผล ให้ข้อเสนอแนะ ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และให้

ข้อเสนอแนะ เพื่อการวิจัยต่อไป

4. ขั้นเสนอผลการวิจัย ผู้วิจัยเสนอผลการวิจัยแบบการพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive analysis)

ข้อตกลงเบื้องต้น

การอ้างอิง การยกข้อความจากตัวบทวรรณกรรม ผู้วิจัยจะคัดลอกตามอักขรวิธีที่ปรากฏตามต้นฉบับที่นำมาศึกษา และแจ้งแหล่งที่มา โดยระบุภาค เล่ม และเลขหน้ากำกับไว้ ดังนี้

(ข้อความ)

.....(อ้างอิงภาค, เล่ม, เลขหน้า)

ตัวอย่าง

รถประจำทางของไวท์โรด รูปร่างเพรียวยาวคล้ายรถไฟขนาดย่อม (ภาค 1, เล่ม 1,

หน้า 20)

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษานี้ ดังนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้อง
 - 1.1 เอกสารที่เกี่ยวกับนวนิยายมหัศจรรย์ หรือจินตนิยาย
 - 1.2 เอกสารที่เกี่ยวกับเดอะไวท์โรด
 - 1.3 เอกสารที่เกี่ยวกับอนุภาค
 - 1.4 เอกสารเกี่ยวกับการสร้างสรรค์วรรณกรรม
 - 1.5 เอกสารที่เกี่ยวกับสหพ

2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอนุภาค

1. เอกสารที่เกี่ยวข้อง
 - 1.1 เอกสารที่เกี่ยวกับนวนิยายมหัศจรรย์ หรือจินตนิยาย

สายทิพย์ นุกูลกิจ (2543, หน้า 191) เรียกนวนิยายที่กล่าวถึงเหตุการณ์น่าตื่นเต้นชวนให้ระทึกใจและสนุกสนานไปตามจินตนาการของผู้แต่งว่า จินตนิยาย (Novel of fantasy) ในขณะที่ไพรท เลิศพิริยกุล (2542, หน้า 75-76) เรียกนวนิยายประเภทนี้ว่า นวนิยายมหัศจรรย์ (Fantasy novel) และขยายขอบเขตออกไปว่า เป็นเรื่องประเภทลึกลับเกินจริงเหนือธรรมชาติ เรื่องผี เรื่องลึกลับ เวทมนตร์คาถา สอดคล้องกับที่กุลหลาบ มัลลิกะมาส (2522, หน้า 104) กล่าวว่า จินตนิยาย เป็นเรื่องที่เกินไปจากลักษณะที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง ผู้ประพันธ์ได้ใช้กลวิธีการสร้างรูปแบบเหนือวิสัย หรือใช้จินตนาการของตนผสมผสานประสบการณ์ชีวิต สร้างเป็นเหตุการณ์ขึ้นมาก็ได้ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้อ่านติดตามเรื่องราวที่ไม่อาจพบเห็นในชีวิตประจำวัน ความน่าสนใจของเรื่องเหนือวิสัยอยู่ที่การผสมผสานเรื่องราวที่เกินจริงได้อย่างเหมาะสม หากมีมากหรือน้อยเกินไปก็จะเป็นเรื่องเหลือเชื่อเหนือจริง เช่น การเดินทางไปในอวกาศ เรื่องโลก หรือดวงดาวอื่น ความรู้เรื่องมิติในทางวิทยาศาสตร์ เรื่องวิญญาณ ภูตผีปิศาจ การคืนชีพโดยอาศัยความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เป็นต้น

จากข้อความข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า นวนิยายมหัศจรรย์ หรือจินตนิยาย หมายถึง นวนิยายที่เป็นเรื่องเหนือธรรมชาติ เรื่องผี เรื่องลึกลับ หรือเวทมนตร์คาถา บางครั้งเป็นเรื่องของวิทยาศาสตร์ โดยผู้เขียนใช้ความสามารถด้านจินตนาการของตนเอง ในการสร้างงานเขียนประเภทนี้ขึ้นมา เพื่อให้ผู้อ่านสนใจติดตามเรื่องราวของตน ในขณะที่เดียวกันก็เกิดความระทึกใจและสนุกสนานไปตามจินตนาการของผู้แต่ง

1.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเดอะไวท์โรด

ประภัสสร เสวิกุล (2546) ให้คำนิยมเรื่อง เดอะไวท์โรด ไว้ในส่วนต้นของหนังสือ เดอะไวท์โรด ภาคที่ 1 เล่มที่ 2 สรุปความได้ว่า

ดร.ปิอบ เริ่มเขียนเรื่อง เดอะไวท์โรด ตั้งแต่อายุได้ 14 ปี และใช้เวลาอีก 3 ปีในการเขียนจนจบเรื่อง แสดงให้เห็นความมุ่งมั่นและการทำงานหนักของผู้เขียน ความสามารถในการสร้างสรรค์งานจากจินตนาการและการศึกษาค้นคว้า โดยเริ่มต้นจากการเรียนรู้ การรับอิทธิพลจากแบบอย่างที่มีอยู่ก่อนแล้ว และนำมาปรับปรุงให้เหมาะสมกับความต้องการของตนเองและสังคม ทำให้ ดร.ปิอบ เขียนเรื่องได้อย่างน่าประทับใจและชวนให้ติดตาม

เจษฎา ไชยพงษ์ (2543) กล่าวถึงเรื่องเดอะไวท์โรดในการศึกษาเรื่อง ปลดปล่อยจินตนาการของตัวเองด้วยวัฒนธรรมการเขียนที่สร้างสรรค์ สรุปได้ว่า

ดร.ปิอบ เป็นนักเขียนวรรณกรรมเยาวชนไทยที่มีชื่อเสียงคนหนึ่งในโลกอินเทอร์เน็ต เมื่องานเขียนได้รับความนิยมจากผู้อ่านเป็นจำนวนมาก เรื่อง เดอะไวท์โรด จึงได้รับการตีพิมพ์รวมเล่มกับสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์ และวางจำหน่ายครั้งแรกในเดือนตุลาคม พ.ศ. 2545 ผลงานนี้ติดอันดับหนังสือขายดีทั่วประเทศ ทำให้เรื่องเดอะไวท์โรดเป็นที่รู้จัก และเป็นแรงบันดาลใจของนักเขียนเยาวชนอีกหลายคน เกิดเป็นกระแสแฟนตาซีไทยที่รุ่งเรืองมากในช่วงปี พ.ศ. 2546-2548 นอกจากนี้ ดร.ปิอบ ยังเป็นตัวอย่างของเยาวชนไทยที่มีความคิดสร้างสรรค์ มีจินตนาการและรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ แม้ว่า เดอะไวท์โรด จะเป็นที่วิพากษ์วิจารณ์ทั้งในด้านที่ดีและไม่ดี แต่ ดร.ปิอบ ก็รู้จักเรียนรู้ที่จะพัฒนาและปรับปรุงผลงานของตนเองอย่างต่อเนื่อง

คอลัมน์ จุดประกายวรรณกรรม หนังสือพิมพ์เนชั่น ฉบับวันที่ 29 กันยายน พ.ศ. 2545 และ 13 ตุลาคม พ.ศ. 2545 ให้คำนิยมเรื่องเดอะไวท์โรด ไว้ในส่วนต้นของหนังสือ เดอะไวท์โรด ภาคที่ 1 เล่มที่ 2 สรุปความได้ว่า

เรื่อง เดอะไวท์โรด เป็นนวนิยายที่สร้างจากจินตนาการของผู้เขียนผ่านการนำเสนอด้วยการเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต จนทำให้มีผู้อ่านเป็นจำนวนมาก นวนิยายเรื่องนี้ นับว่าเป็นเรื่องที่ประสบความสำเร็จและควรจะได้รับการสนับสนุนเป็นอย่างยิ่ง

อาทิตย์รายสัปดาห์ฉบับวันที่ 4-10 พฤศจิกายน พ.ศ.2545 ให้คำนิยมเรื่อง เดอะไวท์โรด ไว้ในส่วนต้นของหนังสือเดอะไวท์โรด ภาคที่ 1 เล่มที่ 2 สรุปความได้ว่า

ผู้เขียนรู้จักใช้ประโยชน์จากความสุขสนุกรานของเกมคอมพิวเตอร์ มาผสมผสานกับจินตนาการอันบรรเจิดของตนเอง รังสรรค์เป็นผลงานวรรณกรรมวิทยาศาสตร์แฟนตาซีชิ้นเยี่ยม

เรื่อง เดอะไวท์โรดขึ้นมา ซึ่งได้รับความนิยมอย่างมาก จนต้องตีพิมพ์ซ้ำอีกภายในเวลาไม่ถึง 2 เดือน

คอลัมน์ เอ็กซ์-ไซท์ หนังสือพิมพ์ไทยโพสต์ ให้คำนิยมเรื่อง เดอะไวท์โรด ไว้ในส่วนต้นของหนังสือเดอะไวท์โรด ภาคที่ 1 เล่มที่ 2 สรุปความได้ว่า

เดอะไวท์โรด เป็นนวนิยายแนวแฟนตาซีวิทยาศาสตร์ของนักเขียนที่มีอายุเพียง 17 ปี เป็นผลงานที่ได้รับความนิยมสูงสุดในเว็บไซต์ dek-d.com มีผู้สนใจติดตามอ่านเป็นจำนวนมาก ถือเป็นบทพิสูจน์ถึงความสามารถของผู้เขียนได้เป็นอย่างดี

ผู้จัดการออนไลน์ ให้คำนิยมเรื่องเดอะไวท์โรด ไว้ในปกหลังของหนังสือเดอะไวท์โรด ภาคที่ 2 เล่มที่ 1 ไว้ว่า

ดร. ปิ๊อบกับผลงานนวนิยายแนวแฟนตาซีเรื่อง เดอะไวท์โรด เป็นผู้ที่มีความสามารถโดดเด่นในด้านการแสดงพลังของจินตนาการ ออกมาเป็นผลงานอันเป็นที่นิยม และเป็นแบบอย่างที่ดีแก่เยาวชน

ราชวัติ จิตดี (2548) ศึกษาเรื่อง แฟนตาซีไทย...ใครว่าไรมันต์ซลัง สรุปความได้ว่า เรื่อง เดอะไวท์โรดเป็นการจุดกระแสแฟนตาซีไทย ทำให้เกิดนักเขียนเยาวชนในแนวนี้อีกหลายคน เพราะก่อนหน้านี้แฟนตาซีของไทยได้หยุดนิ่งมาเป็นเวลานาน เมื่อเรื่องเดอะไวท์โรดมีการตีพิมพ์เผยแพร่ก็ทำให้เกิดความสนใจในวงกว้างขึ้น

สรุปได้ว่า เรื่อง เดอะไวท์โรด เป็นผลงานของ ดร.ปิ๊อบ นักเขียนเยาวชนไทยที่มีความสามารถในการสร้างสรรค์งานจากความคิดและจินตนาการของตน ประกอบกับความมุ่งมั่นและอดทน ทำให้เขียนเรื่อง เดอะไวท์โรด ได้จนจบเรื่อง ซึ่งแต่เดิมเรื่อง เดอะไวท์โรด ได้เผยแพร่ในอินเทอร์เน็ต จนเมื่อได้รับความสนใจจากผู้อ่านจำนวนมาก จึงได้รับการตีพิมพ์เป็นหนังสือ จัดเป็นหนังสือขายดีทั่วประเทศและเป็นต้นแบบของนวนิยายมหัศจรรย์ในภายหลัง ก่อให้เกิดความสนใจในหมู่นักอ่านและแวดวงวรรณกรรมเป็นอย่างยิ่ง

1.3 เอกสารเกี่ยวกับอนุภาค

ความหมายและลักษณะสำคัญของอนุภาค

สติธ ทอมป์สัน (Stith Thompson) ได้ให้ความหมายของ อนุภาค ไว้ในหนังสือ Standard dictionary of folklore mythology and legend ว่า อนุภาค หมายถึง องค์ประกอบหนึ่งในคติชนที่สามารถนำมาวิเคราะห์ได้ อนุภาคเป็นแบบสร้างที่เกิดขึ้น หรือรวมกันทำให้เป็นลักษณะพิเศษ อนุภาคในเรื่องเล่านั้น บางครั้งเป็นองค์ประกอบง่าย ๆ ที่พบได้เป็นประจำในนิทานพื้นบ้านหลายเรื่อง อนุภาคอาจเป็นบุคคลหรือสัตว์ที่ไม่ธรรมดา เช่น นางฟ้า แม่มด มังกร ยักษ์

แม่เลี้ยงใจร้าย สัตว์พูดได้ เป็นต้น หรืออาจเป็นโลกหรืออาณาจักรที่แปลกมหัศจรรย์ ของวิเศษ และปรากฏการณ์ที่แปลกยิ่งกว่านั้น อนุภาคอาจเป็นเรื่องสั้น หรือเรื่องที่มีองค์ประกอบง่าย ๆ ซึ่งจะต้องมีเหตุการณ์ที่เด่น หรือสนุกสนานพอที่จะดึงดูดความสนใจของผู้ชมและผู้ฟัง อนุภาคในนิทานพื้นบ้านจำเป็นจะต้องทำให้ผู้ชมจดจำและเล่าต่อได้ (Leach, 1949, pp. 753 อ้างถึงใน ธีรเดช แผลงภู, 2552, หน้า 1)

นอกจากนี้ สติธ ทอมป์สัน อธิบายลักษณะสำคัญของอนุภาคเพิ่มเติมไว้ในหนังสือ The Folktale (1977) อีกด้วยว่า

อนุภาค เป็นองค์ประกอบย่อยในนิทานที่มีลักษณะไม่ธรรมดา ทำให้เกิดการเล่าสืบต่อกันมา อนุภาคโดยมาก มีลักษณะ 3 ประการ ประการแรก คือ ตัวละคร อาจเป็นเทพเจ้า สัตว์วิเศษ มนุษย์หรือสัตว์ที่ไม่ธรรมดา เช่น แม่มด ยักษ์ นางฟ้า หรือลักษณะมนุษย์ตามขนบนิยม เช่น เป็นลูกคนโปรด หรือแม่เลี้ยงใจร้าย ประการต่อมา อาจเป็นของวิเศษ ขนบธรรมเนียม ความเชื่อที่ผิดปกติ ประการสุดท้าย จะเป็นอนุภาคที่เป็นเหตุการณ์เดียว หรือเหตุการณ์ส่วนใหญ่ (Thompson, 1977, pp. 415-416)

หนังสือที่ใช้เป็นแนวทางในการศึกษาวิเคราะห์และเปรียบเทียบอนุภาคที่สำคัญที่สุดคือ ดัชนีอนุภาคนิทานพื้นเมือง ของสติธ ทอมป์สัน เป็นการรวบรวมองค์ประกอบที่เล็กที่สุดในนิทานพื้นบ้านที่มีลักษณะเด่นเป็นพิเศษ หรือที่เรียกว่า อนุภาค มาเรียบเรียงจัดทำเป็นดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้านขึ้นเป็นครั้งแรก โดยนำอนุภาคจากแหล่งข้อมูลนิทานจากภูมิภาคต่าง ๆ เกือบทั่วโลก มาจัดหมวดหมู่ทางความคิด แต่ละหมวดความคิดใช้ตัวอักษรในภาษาอังกฤษ A-Z แทนดังนี้

หมวด A ตำนานปรัมปรา (Mythological motifs)

หมวด B สัตว์ (Animals)

หมวด C ข้อห้าม (Tabu)

หมวด D ความวิเศษ (Magic)

หมวด E ความตาย (The Dead)

หมวด F ความแปลกมหัศจรรย์ (Marvels)

หมวด G ยักษ์ (Ogres)

หมวด H การทดสอบ (Tests)

หมวด J คนฉลาดและคนโง่ (The wise and the foolish)

หมวด K การหลอกลวง (Deception)

หมวด L การพลิกผันของโชคชะตา (Reversals of fortune)

หมวด M การกำหนดอนาคต (Ordaining the future)

หมวด N โอกาสและโชคชะตา (Chance and fate)

หมวด P สังคม (Society)

หมวด Q รางวัลและการลงโทษ (Rewards and punishments)

หมวด R การกักขังและการหลบหนี (Captives and fugitives)

หมวด S ความโหดร้ายที่ผิดธรรมชาติ (Unnatural cruelty)

หมวด T เรื่องเพศ (Sex)

หมวด U ธรรมชาติของชีวิต (The nature of life)

หมวด V ศาสนา (Religion)

หมวด W ลักษณะตัวละคร (Traits of character)

หมวด X ความตลกขบขัน (Humor)

หมวด Z อนุภาคเบ็ดเตล็ด (Miscellaneous groups of motifs)

ทั้งนี้ ไม่ปรากฏอนุภาคหมวด I O และ Y

อนุภาคความวิเศษที่เป็นขอบเขตของการศึกษา อยู่ในหมวด D ความวิเศษ (Magic)

ซึ่งแบ่งเป็นหมวดย่อย ดังนี้

D0-D699 การแปลงร่าง (Transformation)

D700-D799 การถอนเวทมนตร์ (Disenchantment)

D800-D1699 ของวิเศษ (Magic objects)

D1700-D2199 อำนาจวิเศษ และการแสดงอำนาจวิเศษ (Magic powers and manifestations)

ผู้วิจัยได้เสนอรายละเอียดของอนุภาคหมวด D ไว้ในบทที่ 3 หน้า 46-52

1.4 เอกสารที่เกี่ยวกับการสร้างสรรค์วรรณกรรม

การสร้างสรรค์ อาร์เทอร์ โคสท์เลอร์ (1964) อธิบายไว้ในหนังสือ The act of creation ว่า สิ่งที่เราเรียกว่ากิจกรรมหรือลักษณะสร้างสรรค์นั้น มักจะมีลักษณะร่วมกันอย่างหนึ่ง ที่เรียกว่า Bi-sociation (ลักษณะคู่ผสม) ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงขององค์ประกอบจากกรอบความคิดที่ไม่เกี่ยวข้องกันมาก่อน เพื่อก่อให้เกิดความหมายใหม่โดยวิธีการต่าง ๆ (Kostler, 1964 อ้างถึงใน ศิริพร รักดีผาสุข, 2556, หน้า 270)

การสร้างสรรคในที่นี้ เป็นการกล่าวถึงการสร้างสรรค์งานด้านวรรณกรรม มีทั้งการดัดแปลงรูปแบบงานวรรณกรรมในอดีตให้มีลักษณะใหม่และการสร้างสรรค์งานวรรณกรรมใหม่ ๆ ขึ้นมา เช่น การดัดแปลงชนบทนิราศในอดีตให้มีลักษณะใหม่ ในการศึกษาเรื่อง นิราศสมัยใหม่ ในกวีนิพนธ์ของอังคาร กัลยาณพงศ์ของนัฐกาญจน์ นาคนวล (2547) กวีสร้างสรรคโดยการปรับใช้ชนบทนิราศการจากและการฝากนาง เป็นการจากและการฝากสิ่งมีค่าที่เป็นนามธรรมไว้กับมวลมนุษย เช่น ความอุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติ ความเรียบง่ายของชนบท และความดีงามของจิตวิญญาณของมนุษย์ จะเห็นได้ว่า เป็นการขยายขอบเขตและเนื้อหาจากวรรณคดีแห่งความรักไปสู่วรรณคดีเพื่อสังคม

การสร้างสรรคนิทาน ให้มีลักษณะที่แตกต่างจากชนบทนิทานในอดีตในการศึกษาเรื่องพระอภัยมณี: การผสมผสานระหว่างชนบทเดิมกับจินตนาการใหม่ ของอัญชลี ภูษะกา (2547) สุนทรภู่อสร้างสรรครายละเอียดบางประการของเรื่องพระอภัยมณี ที่ทำให้นิทานเรื่องนี้มีความแตกต่างจากชนบทนิทานในอดีต ได้แก่ โครงเรื่อง ตัวละคร และฉาก

ด้านการสร้างสรรคโครงเรื่อง พระอภัยมณีกับศรีสุวรรณ ไม่ได้เดินทางไปศึกษาหาวิชาความรู้กับฤาษี หรือพระเจ้าตา แต่ศึกษากับทิดปาโมกข์ ซึ่งพักอาศัยอยู่ในดึก แทนที่จะเป็นอาศรม หรือถ้ำ และยังต้องเสียค่าเล่าเรียนให้อาจารย์อีกด้วย วิชาที่เล่าเรียนแทนที่จะเป็นการต่อสู้ ทำศึกสงคราม พระอภัยมณีกลับเรียนวิชาดนตรี คือ การเป่าปี่ และศรีสุวรรณเรียนวิชาการเป่ากระบอก ซึ่งมีผลต่อการดำเนินเรื่อง คือทำให้ถูกไล่ออกจากเมือง พระอภัยมณีดำเนินชีวิตที่แตกต่างไปจากเรื่องอื่น คือ ถูกนางยักษ์ผีเสื้อสมุทรลักพาตัวไปเป็นสามี แตกต่างจากนิทานเรื่องอื่นที่เป็นการรักลูกสาวยักษ์แล้วพาหนี บิดาของนางสุวรรณมาลี พานางไปล่องเรือเที่ยวแทนที่จะเป็นการพาไปเที่ยวป่า ชมนก ชมไม้ หรือล่าสัตว์ เหมือนกับเรื่องอื่น ด้านการรบ มีการรบกันบนเรือระหว่างคนด้วยกัน คือ รบกับฝรั่งลังกา และการจบเรื่อง กวีให้ตัวละครเอกทั้งสามตัว คือ พระอภัยมณี นางสุวรรณมาลี และนางละเวง ต่างพากันออกบวช เพื่อแสวงหานิพพาน

ด้านการสร้างสรรคตัวละครและฉาก ด้านตัวละคร พระอภัยมณีมีภรรยาที่มีความแตกต่างหลากหลาย ทั้งมนุษย์และอมมนุษย์ ได้แก่ ผีเสื้อสมุทร นางเงือก นางวาลี นางสุวรรณมาลี และนางละเวงวิณฟ้า นอกจากนี้ พระอภัยมณี ยังเป็นศิลปิน แทนที่จะเป็นนักรบ มินิสัยอ่อนโยน สุภาพ และอ่อนแอ ต้องพึ่งพาตัวละครอื่นอยู่ตลอดเวลา และยังเป็นคนเกรงใจภรรยาอีกด้วย ด้านตัวละครเอกฝ่ายหญิง นางสุวรรณมาลี นางละเวงวิณฟ้า และนางเสาวคนธ์ เป็นตัวละครที่แตกต่างไปจากตัวละครแบบฉบับ คือ เป็นผู้หญิงที่มีความกล้าหาญ เด็ดเดี่ยว มีสติปัญญาเฉลียวฉลาด ความเป็นผู้นำ และเป็นนักรบที่เก่งกล้า หรือแม้กระทั่งนางวาลี ที่ไม่ได้เป็นผู้หญิงที่มีความงาม

และชาติกำเนิดที่สูง แต่เป็นผู้หญิงที่มีสติปัญญาที่ฉลาดหลักแหลมการสร้างสรรค์ ด้านฉาก มีการอาศัยท้องทะเลเป็นฉากสำคัญ และสถานที่ในเรื่องยังมีลักษณะใกล้เคียงความจริง แตกต่างจากเรื่องอื่น ที่ใช้ฉากบนแผ่นดิน และสมมติสถานที่ต่าง ๆ

นอกจากนี้ ยังมีการสร้างสรรค์วรรณคดีขึ้นใหม่ ในการศึกษาเรื่องชนบทการประพันธ์ และพรรณนาเรื่องความคิดสร้างสรรค์ในวรรณคดีสันสกฤต: ศึกษาเปรียบเทียบจากวรรณคดีมหากาพย์กับวรรณคดีกาพย์ ของกุลนิจ คณะอักษร (2552) แสดงให้เห็นการสร้างสรรค์ โดยการนำเรื่องมหากาพย์มาสร้างใหม่ จากจินตนาการของกวีภาษา โดยมีได้นำเนื้อเรื่องมาจากมหากาพย์ ได้แก่ บทละครเรื่อง ทูตวากยะ มัธยมวยาโยคะ และทูตชฎิกัจ ซึ่งเป็นเรื่องขนาดสั้น

เรื่องมัธยมวยาโยคะและทูตชฎิกัจ กวีนำตัวละครชฎิกัจ โอรสของภีมะที่เกิดจากมารดาที่เป็นปีศาจนามว่า หิทธิมา ซึ่งเป็นตัวละครที่ไม่ค่อยมีบทบาทในเรื่องมหากาพย์มาสร้างให้มีบทบาทสำคัญ ในเรื่องมัธยมวยาโยคะ กวีสร้างให้ชฎิกัจ ได้พบหน้าบิดา คือ ภีมะเป็นครั้งแรก โดยที่ภีมะและชฎิกัจไม่รู้ฐานะของอีกฝ่ายมาก่อน

เรื่องทูตชฎิกัจ กวีสร้างเรื่องให้ชฎิกัจ มีบทบาทเป็นทูตของฝ่ายปาณฑพไปเจรจากับฝ่ายเคาฬ ภายหลังจากอภิเษกกับฝ่ายเคาฬสังหาร กวีกำหนดให้ชฎิกัจเป็นผู้วิจารณ์การกระทำที่เลวร้ายของฝ่ายทุรโยธน์ เช่น การสังหารเด็กอย่างอภิเษกในสงคราม การเผาบ้านของพี่น้อง และการทำร้ายพี่สะใภ้ต่อหน้าธารกำนัล

1.5 เอกสารที่เกี่ยวกับสหบท

ตรีศิลป์ บุญขจร (2553, หน้า 130-147) กล่าวถึงเรื่องของ สหบท ไว้ในหนังสือเรื่องด้วยแสงแห่งวรรณคดีเปรียบเทียบ สามารถสรุปความได้ดังนี้

สหบท หรือ Intertextuality เป็นคำที่นักวิจารณ์ชาวฝรั่งเศส แนวโครงสร้างนิยมชื่อ จูเลีย คริสตีวา (Julia Kristeva) เป็นผู้คิดขึ้น และเริ่มใช้เป็นคนแรก ในราวทศวรรษที่ 1960 มีการนำแนวคิดสหบทไปใช้อย่างแพร่หลายโดยประยุกต์เข้ากับทฤษฎีหลากหลายแนว ทำให้คำว่าสหบท มีความหมายหลากหลาย และมีรายละเอียดของแนวคิดที่แตกต่างกันไป อย่างไรก็ตาม สหบท เป็นแนวคิดที่กล่าวถึงเรื่องของความสัมพันธ์และความเกี่ยวข้องกันของงานแต่ละชิ้น เราไม่สามารถจะหาความเป็นลักษณะเฉพาะหรือความริเริ่มแปลกใหม่ของศิลปะวรรณคดี ไม่ว่าจะเป็นศิลปะแขนงใด นวนิยายหรือภาพเขียน สหบทถือว่าผลงานทุกชิ้นล้วนหล่อหลอมขึ้นจากชิ้นส่วนต่าง ๆ ของผลงานศิลปะที่เคยมีมาก่อน

จูเลีย คริสตีวา เป็นผู้เริ่มใช้คำว่า สหบท เป็นคนแรก ในผลงานชื่อ Desire in language the bounded text, word, dialogue, novel จูเลีย คริสตีวา ได้เสนอแนวคิดเรื่องสหบท

ไว้ว่า การสร้างตัวบทของงานเขียนนั้น ตัวบทจะมีลักษณะเป็นสหบท คำพูด หรือคำจำนวนมาก มาจากตัวบทอื่น นำมาผสมผสานกันจนเกิดเป็นตัวบทใหม่ ตัวบทเกิดขึ้นในช่วงเวลาหนึ่งและได้รับ อิทธิพลแนวการเขียนมาจากตัวบททางสังคมและวัฒนธรรม ผู้แต่งไม่ได้สร้างตัวบทจากความคิด ริเริ่มของตนเอง แต่มาจากการรวบรวมตัวบทอื่น ๆ หรือมาจากวาทกรรมที่เคยมีอยู่แล้ว ตัวบทจึง ไม่ใช่สิ่งโดดเดี่ยว หรือเป็นของปัจเจกบุคคล แต่เป็นการรวบรวมกระบวนการของการสร้างตัวบท ทางวัฒนธรรม (A compilation of cultural textuality) ตัวบทหนึ่ง จึงไม่สามารถแยกจากตัวบท อื่น ๆ ได้

โรลองด์ บาร์ธส์ เสนอแนวคิดสหบท โดยใช้คำว่า Cryptogram หรือ Cryptographic หมายถึง ตัวบทเป็นกระบวนการสร้างความหมาย ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบ จากตัวบทอื่น ๆ ในหนังสือชื่อ S/Z กล่าวว่า ตัวบทเกี่ยวข้องกับระบบอื่น ๆ สหบทไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัว และไม่มีวันยุติ แนวคิดเรื่องความตายของผู้แต่ง ทำให้ชีวประวัติของผู้แต่ง เป็นสหบทหนึ่งของตัวบท บาร์ธส์แยกแยะความแตกต่างระหว่างกระบวนการสหบทกับเรื่องของอิทธิพล ตัวบทประกอบด้วยสัญลักษณ์ รหัส (Code) ซึ่งมาจากข้อความหรือโครงสร้างอื่น ๆ ที่เคยอ่านมาแล้ว ตัวบทจึงสร้างความหมายและสร้างชีวิต ไม่มีอะไรนอกจากตัวบทอันเป็นนิรันดร์ (The infinite text) จะสังเกตได้ว่าทุกสิ่งทุกอย่างในโลกล้วนเป็นตัวบท ในทัศนะของบาร์ธส์ ตัวบทจึงหมายถึง โลก และชีวิตด้วย

นอกจากนี้ ยังมีนักทฤษฎีวรรณคดีที่มีชื่อเสียงอีกหลายคน ที่ใช้แนวคิดสหบท และพัฒนาเป็นทฤษฎีของตนเอง เช่น เฌราร์ด เฌอแน็ต (Gerard Genette) ในบทความชื่อ โครงสร้างนิยามและวรรณคดีวิจารณ์ เฌอแน็ต นำความคิดของโคลด์ เลวี-สเตราส์ มาใช้ในการวิจารณ์ โดยจะวิเคราะห์งานเขียนออกเป็นแนวคิด อนุภาค และคำสำคัญ เปรียบเทียบกับความสัมพันธ์เชิงระบบ กล่าวได้ว่า ตัวบทหนึ่งไม่ได้เป็นงานสร้างสรรค์เฉพาะเจาะจง แต่เป็นการผสมผสาน และการเลือกมาจากระบบองค์รวม

สรุปได้ว่า สหบท เป็นการศึกษาความสัมพันธ์กันของงานแต่ละชิ้น โดยมีความเชื่อว่า ผลงานต่าง ๆ มีการหล่อหลอมมาจากผลงานที่มีมาก่อน นอกจากนี้ สหบท ยังหมายถึง การนำเอา สังคมและสิ่งแวดล้อมรอบตัวมาสร้างเป็นผลงานอีกด้วย

มีนักวิชาการไทยจำนวนหนึ่งศึกษาเรื่องของสหบทในงานวรรณกรรมไว้ เช่น ดวงมน จิตรจันทน์ (2550) ศึกษาเรื่อง การศึกษาวรรณกรรมไทยในแง่สหบท สรุปผลการศึกษาดังนี้

การวิเคราะห์วรรณคดีไทยในแนวสหบท เป็นการพิจารณาความข้องเกี่ยวสัมพันธ์ของวรรณกรรมที่เกิดก่อนกับวรรณกรรมที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ในภายหลัง การศึกษาตัวบทวรรณกรรมที่มีมาก่อนหน้านี้ ทำให้เห็นความเชื่อมโยงของความคิด ซึ่งมีทั้งความสอดคล้องและการโต้แย้งกัน ดังในความคิดเรื่อง การดำเนินชีวิตตามแบบอย่างพระโพธิสัตว์ในมหาเวสสันดรชาดก ปรากฏในกวีนิพนธ์ลำนานาฎกระดิ่ง ความคิดเรื่องภัยของชีวิตในเชิงอภิปรายในลิลิตพระลอ ปรากฏในบทเพลงร่วมสมัยเรือนมนุษย์ และนวนิยายเรื่องเจ้าจันทร์ผมหอม การที่ตัวเอกในเรื่องลิลิตพระลอต้องเผชิญชะตากรรม เป็นเหตุให้บทบาทของผีในตำนาน ซึ่งเป็นวรรณกรรมที่เกิดก่อนเปลี่ยนแปลงไป

2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอนุภาค

เอื้อนทิพย์ พิระเสถียร (2528) ศึกษาเรื่อง การศึกษาเชิงวิเคราะห์แบบเรื่องและอนุภาค ในปัญญาสาตก ผลการศึกษาพบว่า มีทั้งอนุภาคที่ปรากฏ และไม่ปรากฏในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน อนุภาคที่ปรากฏในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน คือ นิทานทรงเครื่อง ซึ่งเป็นนิทานพื้นบ้านที่เล่าสืบทอดกันมา ก่อนจะนำมาดัดแปลงให้เป็นลักษณะของชาดก ตัวเอกมักจะต้องผจญภัยพบอุปสรรคต่าง ๆ นานา จึงมีพฤติกรรมทั้งดีและเลวปะปนกันไป อนุภาคที่ไม่ปรากฏในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน คือนิทานศาสนา เนื่องจากเป็นนิทานที่เรียบเรียงขึ้น เพื่อสั่งสอนศาสนา ตัวเอกจะเป็นผู้มีคุณธรรมความดี อุทิศเลือดเนื้อ เพื่อศาสนาและบิดามารดา และมักได้รับรางวัลตอบแทน

อุษณา กาญจนทัต (2530) ศึกษาเรื่อง สุนัขชาดก: การศึกษาเชิงวิเคราะห์ ผลการศึกษาพบว่า อนุภาคเรื่องสุนัขชาดก ปรากฏตรงกับอนุภาคของสติต ทอมป์สัน ซึ่งเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นว่าโลกทัศน์ วัฒนธรรม และจินตนาการของมนุษยชาตินั้น มีลักษณะเป็นสากล ผลการเปรียบเทียบอนุภาคเรื่องสุนัขชาดกฉบับต่าง ๆ กับฉบับหอสมุดแห่งชาติ พบว่า อนุภาคในฉบับที่ปรากฏตรงกันทั้งหมด ได้แก่ ฉบับหอสมุดแห่งชาติ ฉบับอักษรขอมไทย ฉบับอักษรพม่า ฉบับ Pannasa-Jataka และฉบับเชียงใหม่ อนุภาคในฉบับทั้งที่ตรงกันและแตกต่างกับฉบับหอสมุดแห่งชาติ ได้แก่ ทำวสุตทะนุ สุนัขคำกาพย์ วิสัชนุ และสุนัขคำฉันท์ สรุปได้ว่า อนุภาคเรื่องสุนัขชาดก ฉบับที่นำมาศึกษาทั้งหมด มีข้อเหมือนกันในอนุภาคที่สำคัญ แต่แตกต่างกันด้วยเรื่องภาชิต จำนวน หรือรายละเอียดปลีกย่อยเล็กน้อยเท่านั้น นอกจากนี้ ยังมีการเปรียบเทียบอนุภาคสุนัขชาดกที่พ้องกับวรรณกรรมอื่น ๆ อีกด้วย

วรรณภา บางเสน (2534) ศึกษาเรื่อง การศึกษาโครงเรื่องและอนุภาคในวรรณกรรมกลอนอ่านประเพณีนิทาน จากฉบับตัวเขียนที่มีในหอสมุดแห่งชาติ ผลการศึกษาพบว่าอนุภาคย่อย

จากอนุภาคหลักของวรรณกรรมแต่ละเรื่องคล้ายคลึง หรือตรงกันอยู่หลายอนุภาค ไม่ว่าจะเป็นอนุภาคเกี่ยวกับตัวละคร ซึ่งได้แก่ พระเอก นางเอก ผู้ช่วยตัวเอก และผู้ร้าย ตัวละครเหล่านี้ล้วนแต่มีบทบาทและพฤติกรรมเป็นไปในลักษณะที่คล้ายคลึงกันทั้งสิ้น ในด้านอนุภาคเกี่ยวกับของวิเศษ และเหตุการณ์สำคัญ ก็มีความคล้ายคลึงและตรงกันเป็นส่วนใหญ่ ทำให้ได้ข้อสรุปว่าวรรณกรรมเหล่านี้ ต่างก็ได้รับอิทธิพลจากวรรณกรรมกลอนอ่านประเภทนิทานที่เป็นแบบฉบับ และเป็นที่ยอมรับกันในยุคสมัยที่แต่ง

น้ามน อยู่อินทร์ (2545) ศึกษาเรื่อง วิเคราะห์ตัวละครเอกฝ่ายหญิงในวรรณกรรมชาวบ้านจากวัดเกาะ ผลการศึกษาพบว่า อนุภาคส่วนใหญ่ของวรรณกรรมชาวบ้านวัดเกาะมีความเหมือนและคล้ายคลึงกับอนุภาคในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน ส่วนที่มีความแตกต่างจะเป็นเรื่องของรายละเอียด เช่น เหตุการณ์ สถานที่ ประเภทตัวละคร หรือสิ่งของ เป็นต้น แสดงให้เห็นถึงความคิดที่เป็นสากลของมนุษย์ ในด้านความคิด อารมณ์ ความรู้สึก และความต้องการ การเปรียบเทียบนี้ สะท้อนให้เห็นลักษณะของนิทานจักร ๆ วงศ์ ๆ ของไทยที่นิยมสร้างตัวละครให้มี ความหลากหลาย เช่น ตัวละครยักษ์ที่มีลักษณะแปลกกว่ายักษ์ทั่วไป เช่น ยักษ์ที่มีหางเหมือนแมงป่อง ยักษ์ที่มีหน้าเหมือนเสือ และมีหางเหมือนปลา เป็นต้น ผู้ช่วยเหลือที่เป็นสัตว์ก็จะมีลักษณะประหลาด เช่น ม้าพยัคฆ์ มีหัวเป็นเสือ มีลำตัวเป็นม้า นอกจากนี้ยังปรากฏตัวละครผี และตัวละครเกี่ยวกับคนป่า หรือกึ่งคนป่าอีกด้วย อนุภาคที่เหมือนหรือคล้ายคลึงกับในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน ทำให้เห็นว่า อนุภาคของวรรณกรรมชาวบ้านจากวัดเกาะมีความเป็นสากลอยู่มาก อันสะท้อนให้เห็นความคล้ายคลึงกันทางด้านความคิดพื้นฐานของมนุษย์ได้อีกประการหนึ่งด้วย ส่วนอนุภาคที่มีความแตกต่างกันนั้น น่าจะมาจากจินตนาการ ค่านิยม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม ด้านอื่น ๆ เช่น ความเชื่อ สภาพสังคมและสภาพภูมิประเทศที่มีความแตกต่างกัน

ปรียาร์ตน์ เชาวลิขิตประพันธ์ (2547) ศึกษาเรื่อง อนุภาคสมพาสที่ผิดธรรมชาติในนิทานไทย ผลการศึกษาพบว่า อนุภาคที่ไม่ปรากฏในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน อนุภาคเหล่านี้ ได้แก่ คนสมพาสกับสิ่งเหนือธรรมชาติ เช่น หญิงสมพาสกับพระอินทร์ ชายสมพาสกับกินรี เป็นต้น คนสมพาสกับสัตว์ เช่น ชะนี ตะกวด กิ้งก่า เป็นต้น สิ่งเหนือธรรมชาติสมพาสกับสัตว์ เช่น เทวดา สมพาสกับนางนาค ยักษ์สมพาสกับลิง เป็นต้น สัตว์สมพาสกับสัตว์ต่างชนิดกัน สมพาสที่ผ่านการกิน เช่น การกินเหงื่อไหล การกินน้ำบัวปาก การกินพืชที่รดด้วยน้ำปัสสาวะของชาย เป็นต้น

การวิเคราะห์อนุภาคในความหมายเชิงวัฒนธรรม พบว่า มีทั้งอนุภาคที่เหมือนและต่างจากอนุภาคสากล อนุภาคที่เหมือนกันสะท้อนให้เห็นความคิดที่เป็นสากลของมนุษย์ ส่วนอนุภาคที่ต่างกันนั้น เป็นความแตกต่างทางวัฒนธรรมของแต่ละท้องถิ่น นอกจากนี้ อนุภาคสมพาสที่ผิด

ธรรมชาติ ได้สะท้อนคติความเชื่อและค่านิยมของคนไทยที่เกี่ยวข้องกับสถาบันครอบครัว ตลอดจนสะท้อนความขัดแย้งของสมาชิกในครอบครัว ทั้งยังเป็นการผสมผสานคติความเชื่อระหว่างพุทธพราหมณ์ และคติความเชื่อดั้งเดิมของท้องถิ่นอีกด้วย

รัญชนีย์ ศรีสมาน (2547) ศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์อนุภาคการเปลี่ยนรูปลักษณะตัวละครในนิทานประโลมโลกของไทย ผลการศึกษาพบว่า อนุภาคส่วนใหญ่ของนิทานประโลมโลกของไทย มีความเหมือนและคล้ายคลึงกับอนุภาคในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้านของสตีล ทอมป์สัน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเป็นสากลทางพื้นฐานความคิดบางประการร่วมกันของมนุษยชาติ นอกจากนี้ อนุภาคดังกล่าวยังเป็นเครื่องบ่งชี้ให้เห็นลักษณะของนิทานประเภทนิทานมหัศจรรย์ได้อย่างชัดเจน ส่วนอนุภาคบางประการที่แตกต่างกันนั้นเป็นรายละเอียดปลีกย่อย สะท้อนให้เห็นถึงความคิด จินตนาการ และบริบททางวัฒนธรรมของผู้เล่านิทานในแต่ละพื้นที่

สุภาววรรณ ยี่บุญยงค์ (2548) ศึกษาเรื่อง วิเคราะห์บทบาทของของวิเศษในบทละครนอกสมัยรัตนโกสินทร์ ผลการศึกษาที่มาของของวิเศษพบว่า ของวิเศษ มีทั้งที่ระบุที่มาอย่างชัดเจนและไม่ได้ระบุที่มา ของวิเศษที่ระบุที่มาอย่างชัดเจน ส่วนมากเป็นของวิเศษของตัวเอกของเรื่อง แสดงให้เห็นถึงบุญญาธิการของตัวเอก จำแนกได้เป็น ของวิเศษที่ได้มาแต่กำเนิดของวิเศษที่ได้มาจากมนุษย์และของวิเศษที่ได้มาจากอมมนุษย์ ด้านประเภทของของวิเศษ และการนำไปใช้พบว่า ประเภทของของวิเศษ ได้แก่ ของวิเศษที่ไม่มีอิทธิฤทธิ์และของวิเศษที่มีอิทธิฤทธิ์จุดประสงค์ในการใช้ของวิเศษ ได้แก่ เพื่อช่วยเหลือตนเอง และผู้อื่น โอกาสที่ตัวละครนำของวิเศษไปใช้ ได้แก่ เมื่อสู้รบหรือทำศึกสงคราม เมื่อเกิดปัญหา เมื่อเดินทาง และเมื่อต้องปฏิบัติภารกิจพิเศษ

ณิรุตถ์ แผลงภู (2552) ศึกษาเรื่อง อนุภาคการให้รางวัลและการลงโทษในนิทานพื้นบ้านไทย: ลักษณะและความหมายเชิงวัฒนธรรม ผลการศึกษาพบว่า ผู้ให้รางวัลและผู้ลงโทษมักเป็นเพศชายที่เป็นชนชั้นสูงและเป็นพ่อ หรือสามี และสิ่งเหนือธรรมชาติ หรือตัวละครได้รับรางวัล หรือถูกลงโทษจากผลแห่งการกระทำหรือผลกรรมของตนเอง ผู้รับรางวัลและผู้ถูกลงโทษมักเป็นตัวละครชนชั้นล่าง คือ คนกำพร้า คนสามัญ และตัวละครหญิงที่เป็นภรรยาและลูกสาว การกระทำที่ได้รับรางวัลและการกระทำที่ถูกลงโทษ เน้นเรื่องการทำดีและการทำความผิดทางพุทธศาสนา ความผิดเรื่องชู้สาว และการทำผิดต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ รางวัลที่ได้รับมักเป็นรางวัลเกี่ยวกับความร่ำรวยและการได้คู่ครอง ส่วนการลงโทษมักเป็นการลงโทษให้ถึงแก่ความตาย เนรเทศ และการลงโทษด้วยอำนาจวิเศษ เงื่อนไขของการได้รับรางวัล เน้นว่าจะได้รับรางวัลหากปกป้องบ้านเมือง ช่วยชีวิตสิ่งเหนือธรรมชาติ และทำความดีทางพุทธศาสนา ส่วนเงื่อนไขของการถูกลงโทษเน้นว่าหากผู้หญิงคบชู้หรือผู้ใดลบหลู่สิ่งศักดิ์สิทธิ์จะถูกลงโทษ

กิจจา รัตนการุณย์ (2547) ศึกษาเรื่อง นิทานในเกมคอมพิวเตอร์: การสืบสาน และสร้างสรรค์ ผลการวิจัยพบว่า เกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เป็นคติชนรูปแบบใหม่ที่รวม นิทานและการเล่นเข้าด้วยกัน ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครเอกของเรื่อง เข้าร่วมดำเนินเรื่อง โดยอยู่ในกรอบและกฎของการเล่นเกม เนื้อเรื่องของเกมนิทานสวมบทบาท มีลักษณะเด่นที่มีความคล้ายคลึงกับนิทานพื้นบ้านประเภทนิทานมหัศจรรย์ นิทานวีรบุรุษ นิทานประจำถิ่น และตำนานปรัมปรา ทั้งยังมีการสืบสาน และยังมีการสร้างสรรค์ ด้านรูปแบบการนำเสนอรูปแบบ การเล่นและเนื้อเรื่องในเกมจากโครงเรื่องทั้ง 6 แบบ ในเกมนิทานสวมบทบาท ได้แก่ โครงเรื่อง แบบดอกฟ้ากับหมาวัด โครงเรื่องแบบมังกรหยก โครงเรื่องแบบแฟนฉัน โครงเรื่องแบบอัศวิน ผู้พิทักษ์ โครงเรื่องแบบจอมยุทธ์ผู้กล้า และโครงเรื่องแบบจอมยุทธ์เดี่ยวดาบ

ด้านอนุภาค อนุภาคที่สำคัญ คือ อนุภาคตัวเอกแบบวีรบุรุษเป็นอนุภาคเด่น มีการ สืบสานด้านวิถีชีวิตและพันธกิจ มีการสร้างสรรค์ด้านชาติกำเนิดลักษณะนิสัยและพฤติกรรม และพลังอำนาจวิเศษ ด้านสัญลักษณ์ ตัวเอกแบบวีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท เป็นสัญลักษณ์ ที่มีการสืบสาน และการสร้างสรรค์ วงจรวิถีชีวิตของวีรบุรุษเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงออกถึงภาวะ การเจริญเติบโตและเปลี่ยนแปลงของตัววีรบุรุษ นอกจากนี้ สัญลักษณ์สำคัญที่เกี่ยวข้องกับวีรบุรุษ ยังได้รวมไปถึงพลังอำนาจ วิเศษที่ส่งเสริมให้ตัวเอกเป็นวีรบุรุษอย่างแท้จริงโดยที่พลังอำนาจวิเศษ จะประกอบไปด้วย พลังจากอาวุธวิเศษ พลังจากเวทมนตร์คาถา และพลังจากของวิเศษ

ผู้วิจัยนำความรู้ ความคิดจากเอกสารและงานวิจัยเหล่านี้ มาใช้เป็นแนวทางในการ ศึกษาเปรียบเทียบอนุภาคความวิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรดกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้านของ สติธ ทอมป์สัน รวมถึงศึกษาวิธีการสร้างสรรค์อนุภาคความวิเศษในเรื่องด้วย

บทที่ 2

อนุภาคความพิเศษในนวนิยายมหัศจรรย์เรื่อง เดอะไวท์โรด

เดอะไวท์โรด เป็นผลงานของนายสุวรา สิริพิพัฒน์ หรือเจ้าของนามปากกา ดร.ป๊อบ จบการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลาย จากโรงเรียนสามเสนวิทยาลัย จากนั้นได้รับทุนเข้าศึกษาต่อ ที่คณะบริหารธุรกิจ สาขาธุรกิจโฆษณา มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญในปี พ.ศ. 2546 ดร.ป๊อบ เริ่มเขียน เรื่อง เดอะไวท์โรด ตั้งแต่อายุ 14 ปี โดยให้อาจารย์และเพื่อน ๆ เป็นผู้อ่านก่อน เมื่องานเขียนได้รับความนิยมในโรงเรียน ดร.ป๊อบ จึงโพสต์ลงในอินเทอร์เน็ตเป็นครั้งแรกในเว็บไซต์ของเพื่อน

ต่อมา ดร.ป๊อบ ได้รับคำแนะนำจากผู้อ่านให้รู้จักกับเว็บไซต์เด็กดีดอตคอม เขาจึงได้ โพสต์เรื่อง เดอะไวท์โรด ลงในเว็บไซต์ ผลงานของเขามีผู้ติดตามอ่านเป็นจำนวนมาก เป็นผลงาน ที่ได้รับความนิยมอันดับ 1 ในเว็บไซต์ ทำให้ ดร.ป๊อบ เป็นที่รู้จักในฐานะนักเขียนวรรณกรรมเยาวชน ที่โด่งดังคนหนึ่งบนอินเทอร์เน็ตด้วยวัยเพียง 17 ปี

เมื่องานเขียนได้รับความนิยม จึงได้รับการตีพิมพ์รวมเล่มโดยสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์ คอมมิक्स ซึ่งปัจจุบันเปลี่ยนชื่อเป็นสยามอินเตอร์มัลติมีเดีย วางจำหน่ายครั้งแรกในเดือนตุลาคม พ.ศ. 2545 เป็นผลงานที่ขายดี จนได้รับการตีพิมพ์ซ้ำหลายครั้ง มียอดจำหน่ายสูงสุดถึง 100,000 เล่ม ทำให้เรื่อง เดอะไวท์โรดกลายเป็นที่รู้จัก และได้รับการโหวตให้ติด 1 ใน 101 เล่ม หนังสือในดวงใจนักอ่านนักเขียนจากการสำรวจของสมาคมนักเขียนแห่งประเทศไทย รวมทั้งเป็น แรงบันดาลใจสำคัญทำให้เด็กไทยหันมาเขียนหนังสือเกิดเป็นกระแสแฟนตาซีที่รุ่งเรืองมากในช่วง ปี พ.ศ. 2546-2548

จุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์ผลงานเรื่อง เดอะไวท์โรด เกิดจากอุปนิสัยของ ดร.ป๊อบ ที่เป็นผู้ที่ชื่นชอบการอ่านหนังสือ โดยเริ่มต้นจากการอ่านหนังสือของวอลดิสต์นีภาษาอังกฤษก่อน จากนั้นอ่านสารานุกรม อ่านนวนิยายเซอร์ลอร์ดโฮล์มส์ พอขึ้นชั้นมัธยมศึกษา อ่านการ์ตูน ปรัชญา จิน จิตวิทยาปกครองคน และวรรณกรรมเยาวชน ซึ่งดร.ป๊อบ กล่าวถึงสาเหตุของการเริ่มต้น งานเขียนว่า ในช่วงเวลานั้นวรรณกรรมเยาวชนกำลังได้รับความนิยม ทำให้เขาอยากจะเขียนนิยาย ขึ้นมา จึงได้นำแรงบันดาลใจจากสิ่งที่ตนเองชื่นชอบหลายอย่าง ทั้งนวนิยาย แฮร์รี่ พอตเตอร์ เกม ไลน์อล แฟนตาซีมาผสมผสานกัน จนสร้างสรรค์เป็นผลงานเรื่อง เดอะไวท์โรด ขึ้นมา

ดร.ป๊อบกล่าวว่า เสน่ห์ของเรื่อง เดอะไวท์โรด อยู่ที่เนื้อเรื่องที่เป็นเรื่องราวเหนือ จินตนาการ ไม่สามารถพบเจอได้ในโลกแห่งความเป็นจริง และเป็นสิ่งที่อยู่เหนือความคาดฝันของ มนุษย์ เขาคิดว่าผู้อ่านมักชอบเห็นอะไรที่ไม่เคยเห็นมาก่อน และอีกประการหนึ่งคือ การใช้ภาษา

ในเรื่อง เป็นภาษาที่เป็นกันเอง ทำให้มีความใกล้ชิดกันระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน ซึ่งเป็นคนวัยเดียวกัน ประกอบกับช่วงเวลานั้นกระแสแฟนตาซีกำลังโด่งดัง เพราะมีเรื่อง Harry Potter, The Lord of the rings, Artemis Fowl ซึ่งเดอะไวท์โรด เป็นนวนิยายแฟนตาซีไทยเรื่องแรก ๆ ในขณะนั้น ทำให้เป็นเสน่ห์อีกอย่างหนึ่งที่ทำให้ผู้อ่านสนใจติดตาม

ด้านการใช้ความคิดหรือจินตนาการ ดร.ป๊อบกล่าวว่า การเขียนเรื่องนี้ ไม่จำเป็นต้องแม่นยำเรื่องข้อมูล หรืออ้างอิงตามความเป็นจริง เพียงใช้ความคิดสร้างสรรค์มันออกมา แต่อาจจะหาข้อมูลเพิ่มเติมบ้างบางส่วน เช่น ข้อมูลเกี่ยวกับภูมิประเทศ วิทยาศาสตร์พื้นฐาน จะนำความรู้จากช่องดิสคัฟเวอรี (Discovery) ซึ่งเป็นรายการโปรด มาใช้ผสมผสานกับจินตนาการ เพื่อทำให้นวนิยายที่แต่งมีความเหนือจริง และสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ดังนั้น เขาจึงเห็นว่า การที่จะเป็นนักเขียน ไม่ควรอ่านหนังสือเพียงอย่างเดียว แต่ต้องรู้จักเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากสิ่งรอบรอบด้านด้วย

นอกจาก ดร.ป๊อบจะเป็นนักเขียนแล้ว เขายังเป็นวิทยากรพิเศษในโครงการ ดร.ป๊อบ แคมปัสทัวร์ (Dr.Pop campus tour) เป็นกิจกรรมรักการอ่านที่จัดขึ้นตามโรงเรียนต่าง ๆ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2546 ซึ่งได้รับผลการตอบรับว่าเป็นทัวร์รักการอ่านที่แตกต่าง มีสีสัน และเข้าถึงเยาวชนได้มากที่สุด เป็นการจุดประกายให้เด็กไทยหันมารักการอ่าน และเริ่มต้นเป็นนักเขียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ก่อให้เกิดนักเขียนหน้าใหม่หลายคน ดร.ป๊อบ ถือเป็นนักเขียนไทยคนแรกที่มีทัวร์รักการอ่านตามโรงเรียนอย่างเป็นทางการ ความสำเร็จของเขาทำให้ได้รับฉายาจากสื่อว่า Prince of Sci-Fi ของไทย

ผลงานการเขียนหนังสือ ได้แก่

เดอะไวท์โรด: Imagination (3 เล่ม)

เดอะไวท์โรด: Evolution (5 เล่ม)

เดอะไวท์โรด: Spirit

เดอะไวท์โรด: Generation (3 เล่ม)

เดอะไวท์โรด: Spirit (Re-birth)

The series of sion (2 เล่ม)

Girls & A doll

Boys & A doll

Fate diary

เดอะไวท์โรด เป็นเรื่องของเด็กหนุ่มอายุ 16 ปี ซึ่งมีพลังพิเศษในตัวเอง สามารถนำพลังออกมาใช้ได้ใญามคับขัน เมื่อแสดงพลังพิเศษออกมา ทำให้ถูกส่งตัวมายังโรงเรียนสำหรับผู้มีพลังพิเศษที่มีชื่อว่า ไวท์โรด ซึ่งตั้งอยู่อีกโลกหนึ่งที่มีชื่อว่า อาการ์เซีย เป็นโลกแห่งอนาคตที่เต็มไปด้วยความวิเศษและเทคโนโลยีที่ล้ำสมัย สถานที่แห่งนี้เองที่ทำให้พอลได้รู้จักกับกลุ่มเพื่อนที่มีพลังพิเศษแตกต่างกัน ทั้งการใช้พลังจิต การใช้เวทมนตร์คาถา การใช้ท่าไม้ตาย การใช้อาวุธ และสิ่งประดิษฐ์วิเศษต่าง ๆ จากนั้นตัวละครปฏิบัติได้ก่อความวุ่นวายขึ้น เพื่อต้องการครอบครองโลก ทำให้ตัวละครเอกและกลุ่มเพื่อนต้องช่วยกันตามหาของวิเศษ และร่วมมือกันปราบตัวละครปฏิบัติ เพื่อให้โลกสงบสุขดังเดิม

เมื่อพิจารณาจากเนื้อเรื่องข้างต้น เห็นได้ว่า เดอะไวท์โรด เป็นนวนิยายมหัศจรรย์ที่เป็นเรื่องราวของจินตนาการความวิเศษเหนือธรรมชาติ และการต่อสู้ระหว่างฝ่ายธรรมะกับฝ่ายอธรรม เช่นเดียวกันนิทานมหัศจรรย์ หรือ Fairy tale ซึ่งเป็นเรื่องขนาดยาวมีหลายอนุภาค ดำเนินเรื่องอยู่ในโลกแห่งจินตนาการ ไม่บ่งเวลาหรือสถานที่แน่นอน เนื้อหาเกี่ยวข้องกับอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ สิ่งมหัศจรรย์เหนือธรรมชาติ ตัวละครเอกของเรื่องต้องผจญภัยหรือประสบกับเคราะห์ร้าย แต่จะได้รับความช่วยเหลือจากมนุษย์หรืออมมนุษย์ทำให้ได้รับชัยชนะ (ประคอง นิมมานเหมินท์, 2543, หน้า 8-10)

การที่ เดอะไวท์โรด เป็นนวนิยายมหัศจรรย์ จึงประกอบไปด้วยอนุภาคความวิเศษจำนวนมาก ที่ทำให้เนื้อเรื่องมีความตื่นเต้นสนุกสนาน อันเป็นลักษณะสำคัญของนวนิยายประเภทนี้ ซึ่งอนุภาคที่ผู้วิจัยนำมาศึกษา ได้แก่ อนุภาคของวิเศษ และอนุภาคอำนาจวิเศษ จำแนกตามผู้เป็นเจ้าของ คือ ฝ่ายธรรมะ ฝ่ายอธรรมะ และที่ไม่สามารถระบุฝ่ายที่เป็นเจ้าของ การจำแนกผู้ครอบครองอนุภาคความวิเศษ ช่วยให้เห็นแนวคิดสำคัญของเรื่อง คือ ธรรมะย่อมชนะอธรรม โดยสะท้อนให้เห็นผ่านอนุภาคที่ปรากฏในเรื่อง มีรายละเอียดดังนี้

อนุภาคของวิเศษ

อนุภาคของวิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรด จำแนกได้ 9 หมวด เรียงลำดับจากหมวดที่พบมากไปหาน้อย ดังนี้

1. สิ่งประดิษฐ์วิเศษ มีจำนวน 195 อนุภาค
2. สถานที่วิเศษและส่วนประกอบของสถานที่ มีจำนวน 165 อนุภาค
3. เครื่องแต่งกายวิเศษ มีจำนวน 55 อนุภาค
4. อุปกรณ์ที่ใช้เดินทางและยานพาหนะวิเศษ มีจำนวน 51 อนุภาค

5. อาวุธวิเศษ มีจำนวน 49 อนุภาค
 6. เอกสารและรูปภาพวิเศษ มีจำนวน 41 อนุภาค
 7. ของวิเศษที่มีอยู่ตามธรรมชาติ มีจำนวน 34 อนุภาค
 8. สิ่งบริโภควิเศษ มีจำนวน 32 อนุภาค
 9. เครื่องประดับวิเศษ มีจำนวน 16 อนุภาค
- มีรายละเอียด ดังต่อไปนี้
- ของวิเศษทั้ง 9 หมวด มีจำนวนทั้งสิ้น 634 อนุภาค ดังตารางที่ 2-1

ตารางที่ 2-1 จำนวนอนุภาคของวิเศษ

ลำดับที่	หมวดของวิเศษ	เจ้าของ		ไม่สามารถ ระบุฝ่ายที่เป็น เจ้าของ	จำนวน (อนุภาค)	อันดับที่
		ฝ่าย	ฝ่าย			
		ธรรมชาติ	อธรรม			
1	สิ่งประดิษฐ์วิเศษ	103	23	69	195	1
2	สถานที่วิเศษและส่วนประกอบ ของสถานที่	87	28	50	165	2
3	เครื่องแต่งกายวิเศษ	33	12	10	55	3
4	อุปกรณ์ที่ใช้เดินทาง และยานพาหนะวิเศษ	14	3	34	51	4
5	อาวุธวิเศษ	37	5	7	49	5
6	เอกสารและรูปภาพวิเศษ	24	3	14	41	6
7	ของวิเศษที่มีอยู่ตามธรรมชาติ	17	4	13	34	7
8	สิ่งบริโภควิเศษ	13	11	8	32	8
9	เครื่องประดับวิเศษ	14	1	1	16	9
รวม		342	90	206	638	

ตารางที่ 2-1 แสดงให้เห็นว่า อนุภาคของวิเศษทั้ง 9 หมวด มีจำนวนทั้งสิ้น 638 อนุภาค เป็นของวิเศษของฝ่ายธรรมชาติมากกว่าฝ่ายธรรมชาติ (342: 90) และเป็นอนุภาคที่ไม่สามารถระบุ

ฝ่ายที่เป็นเจ้าของอีก 206 อนุภาค หมวดที่มีอนุภาคมากที่สุด คือ สิ่งประดิษฐ์วิเศษ จำนวน 195 อนุภาค รองลงมา คือ สถานที่วิเศษและส่วนประกอบของสถานที่ จำนวน 165 อนุภาค รายละเอียดของอนุภาคทั้ง 9 หมวด มีดังนี้

1. สิ่งประดิษฐ์วิเศษ หมายถึง วัตถุที่มนุษย์สร้างขึ้น พบ 38 ชนิด รวมจำนวน 195 อนุภาค ดังตารางที่ 2-2

ตารางที่ 2-2 ชนิดและจำนวนของสิ่งประดิษฐ์วิเศษ

ลำดับที่	ชนิดของสิ่งประดิษฐ์วิเศษ	เจ้าของ		ไม่สามารถระบุฝ่ายที่เป็นเจ้าของ	จำนวน (อนุภาค)	อันดับที่
		ฝ่ายธรรมชาติ	ฝ่ายมนุษย์			
		ธรรมชาติ	มนุษย์			
1	จอภาพวิเศษ	11	1	13	25	1
2	เครื่องมือวิเศษ	12	-	8	20	2
3	หุ่นยนต์วิเศษ	2	-	16	18	3
4	คอมพิวเตอร์วิเศษ	13	-	3	16	4
5	โปรแกรมวิเศษ	12	-	1	13	5
6	เครื่องจักรวิเศษ	2	7	-	9	6
7	ลูกแก้ววิเศษ	7	-	1	8	7
8	รูปปั้นวิเศษ	2	4	1	7	8
9	โลงวิเศษ	4	3	-	7	8
10	ตุ๊กตวิเศษ	1	-	5	6	9
11	CD วิเศษ	5	-	1	6	9
12	ระเบิดวิเศษ	3	1	1	5	10
13	เข็มฉีดยาวิเศษ	1	4	-	5	10
14	แคลคูลัสวิเศษ	4	-	1	5	10
15	กระจกวิเศษ	1	-	3	4	11
16	ชิพวิเศษ	4	-	-	4	11
17	แว่นวิเศษ	-	-	4	4	11
18	จรวดวิเศษ	2	1	-	3	12

ตารางที่ 2-2 (ต่อ)

ลำดับที่	ชนิดของสิ่งประดิษฐ์วิเศษ	เจ้าของ		ไม่สามารถ ระบุฝ่ายที่เป็น เจ้าของ	จำนวน (อนุภาค)	อันดับที่
		ฝ่าย	ฝ่าย			
		ธรรมดา	ธรรมดา			
19	เก้าอี้วิเศษ	-	-	3	3	12
20	เครื่องเล่นวิเศษ	-	-	2	2	13
21	ไมโครโฟนวิเศษ	2	-	-	2	13
22	ดาวเทียมวิเศษ	1	1	-	2	13
23	เข็มกลัดวิเศษ	1	-	1	2	13
24	กล่องวิเศษ	1	-	1	2	13
25	กล่องวิเศษ	-	-	2	2	13
26	นาฬิกาปลุกวิเศษ	-	-	1	1	14
27	หวีวิเศษ	1	-	-	1	14
28	ตลับแป้งวิเศษ	1	-	-	1	14
29	ไม้ป้องกันวิเศษ	1	-	-	1	14
30	ลูกดิ่งวิเศษ	1	-	-	1	14
31	จานร่อนวิเศษ	1	-	-	1	14
32	ดินสอวิเศษ	-	-	1	1	14
33	กรงวิเศษ	-	1	-	1	14
34	เครื่องดนตรีวิเศษ	1	-	-	1	14
35	กุญแจวิเศษ	1	-	-	1	14
36	แผ่นป้ายวิเศษ	1	-	-	1	14
37	ลูกโลกวิเศษ	1	-	-	1	14
38	เหรียญวิเศษ	1	-	-	1	14
รวม		103	23	69	195	

ตารางที่ 2-2 แสดงให้เห็นว่า สิ่งประดิษฐ์วิเศษมี 38 ชนิด มีจำนวนทั้งสิ้น 195 อนุภาค เป็นสิ่งประดิษฐ์วิเศษของฝ่ายธรรมดาที่มากกว่าฝ่ายธรรมดา (102: 23) และไม่สามารถระบุฝ่าย

ที่เป็นเจ้าของอีก 69 อนุภาค สิ่งประดิษฐ์ที่มีจำนวนมากที่สุด คือ จอภาพพิเศษ จำนวน 25 อนุภาค รองลงมาอีกสองอันดับ ได้แก่ เครื่องมือพิเศษ จำนวน 20 อนุภาค และหุ่นยนต์พิเศษ จำนวน 18 อนุภาค ตัวอย่างของสิ่งประดิษฐ์พิเศษที่น่าสนใจ ได้แก่

จอภาพพิเศษ เช่น จอภาพเครื่องดื่ม เป็นจอคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กที่แสดงรายการเครื่องดื่มและของว่างนานาชนิด ใช้การสัมผัสหน้าจอ เพื่อเลือกรายการที่ต้องการ สิ่งนั้นจะปรากฏขึ้นมาทันที (ภาค 1, เล่ม 2, หน้า 397-398)

จอภาพพิเศษ เป็นจอภาพสีฟ้าที่สว่างเป็นช่วง ๆ บนหน้าจอมีข้อความปรากฏอยู่หลายบรรทัด และมีช่องว่าง 3 ช่อง ใช้งานด้วยการถ่ายโอนข้อมูลจากแผ่น CD ลงไปในหน้าจอ และใส่รหัสผ่าน เพื่อเรียกแผ่น CD พิเศษออกมา (ภาค 1, เล่ม 1, หน้า 419)

เครื่องมือพิเศษ เช่น เครื่องโพลิกอนไฟเตอร์ เป็นหีบเหล็กสีเงินทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัส มีปุ่มสีแดงคล้ายเพชร 4 ปุ่มเรียงกันอยู่ข้างบน ตรงกลางมีจอภาพสีเหลืองขนาดเล็กที่มีตัวเลข 00 ปรากฏอยู่ เครื่องมือนี้ ใช้เรียกโพลิกอนไฟเตอร์ หรือมนุษย์จำลอง เพื่อใช้สำหรับฝึกความสามารถด้านการต่อสู้ มีระดับความสามารถตั้งแต่ 01-07 (ภาค 1, เล่ม 1, หน้า 205)

เครื่องโซลสแกนเนอร์ เป็นลูกแก้วทรง 8 เหลี่ยม ทำจากผลึกใสสีเขียวอ่อน ภายในบรรจุของเหลวที่สามารถก่อตัวเป็นจอภาพน้ำ และมีเลนส์กระจกรูปวงกลมที่ใช้ติดกับตาขวา สามารถขยายมุมมองการมองเห็นอย่างชัดเจน เครื่องมือนี้ ใช้ค้นหาบุคคล ศัตรู และสิ่งต่าง ๆ ภายในเกม ทั้งยังบอกตำแหน่งบอกผู้ใช้งานด้วย (ภาค 2, เล่ม 5, หน้า 41-42)

หุ่นยนต์พิเศษ เช่น หุ่นยนต์แม่ค้า เป็นหุ่นยนต์สีเงิน สวมผ้ากันเปื้อนสีขาว มีเสียงพูดเหมือนเสียงคน สามารถทำอาหารจานด่วนเสร็จภายใน 1 วินาที (ภาค 1, เล่ม 1, หน้า 25)

หุ่นยนต์เจ้าหน้าที่ เป็นหุ่นยนต์ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับมนุษย์มีดวงตากกลมสีเงิน ไม่มีผม มีเส้นขีดเป็นปาก ลำตัวมีข้อต่อให้เห็นอย่างชัดเจน สามารถสื่อสารกับมนุษย์ได้อย่างเข้าใจ และทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่การออกเสียงยังไม่ชัดเจนนัก (ภาค 1, เล่ม 2, หน้า 396)

2. สถานที่พิเศษและส่วนประกอบของสถานที่ พบ 24 ชนิด เป็นสถานที่พิเศษ 18 ชนิด จำนวน 121 อนุภาค และส่วนประกอบพิเศษ 6 ชนิด จำนวน 44 อนุภาค ดังตารางที่ 2-3 และ 2-4

ตารางที่ 2-3 ชนิดและจำนวนของสถานที่พิเศษ

ลำดับที่	ชนิดของสถานที่พิเศษ	เจ้าของ		ไม่สามารถระบุฝ่ายที่เป็นเจ้าของ	จำนวน (อนุญาต)	อันดับที่
		ฝ่าย	ฝ่าย			
		ธรรมะ	อธรรม			
1	ห้องพิเศษ	20	5	14	39	1
2	อาคารพิเศษ	16	1	10	27	2
3	เมืองพิเศษ	12	1	-	13	3
4	เกาะพิเศษ	5	4	-	9	4
5	ปราสาทพิเศษ	3	3	-	6	5
6	น้ำตกพิเศษ	-	-	4	4	6
7	หอคอยพิเศษ	1	3	-	4	6
8	ภูเขาพิเศษ	2	1	-	3	7
9	กระโจมพิเศษ	3	-	-	3	7
10	ลานพิเศษ	2	-	1	3	7
11	แท่งผลึกแก้วพิเศษ	2	-	-	2	8
12	อัมจันทร์พิเศษ	-	-	2	2	8
13	เหมืองพิเศษ	1	-	-	1	9
14	ถ้ำพิเศษ	1	-	-	1	9
15	ทะเลทรายพิเศษ	1	-	-	1	9
16	ดาวเคราะห์พิเศษ	1	-	-	1	9
17	สวนสัตว์พิเศษ	1	-	-	1	9
18	วิหารพิเศษ	1	-	-	1	9
รวม		72	18	31	121	

ตารางที่ 2-3 แสดงให้เห็นว่า สถานที่พิเศษ มี 19 ชนิด มีจำนวนทั้งสิ้น 121 อนุญาต เป็นสถานที่พิเศษของฝ่ายธรรมะที่มากกว่าฝ่ายอธรรม (72: 18) และไม่สามารถระบุฝ่ายที่เป็นเจ้าของอีก 31 อนุญาต สถานที่ที่มีจำนวนมากที่สุดคือ ห้องพิเศษ จำนวน 39 อนุญาต รองลงมา คือ อาคารพิเศษ จำนวน 27 อนุญาต

ตัวอย่างของสถานที่พิเศษที่น่าสนใจ ได้แก่

ห้องพิเศษ เช่น ห้องแซโนว่า เป็นห้องสีขาวแคบ มีเพดานสูงราว 10 เมตร ด้านบนมีดวงไฟสีเหลืองและสีน้ำเงิน 8 ดวงอยู่รอบผนัง ใช้การส่งงานด้วยเสียง เป็นห้องที่ใช้ถ่ายทอดพลังแซไฟที่มีอำนาจในการกำจัดตัวละครปฏิบัติให้แก่ผู้ช่วยตัวละครเอก (ภาค 3, เล่ม 1, หน้า 397)

ห้องมิติเวลาพิเศษ เป็นห้องลับบนตึกโทมัสแควร์ ภายในห้องมีจอคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่หลายเครื่อง และแผงควบคุมจำนวนมาก ตรงกลางเป็นที่ตั้งของลิฟต์แก้ว 2 ตัว ซึ่งด้านหลัง มีจอวงกลมสีน้ำเงินขนาดใหญ่ที่มีแสงระยิบระยับคล้ายกับกลุ่มดาวอยู่ทั่วจอ และมีท่อเหล็กต่อไปยังสิ่งประดิษฐ์ที่มีรูปร่างคล้ายกับหอคอยอีกสองเครื่อง ห้องนี้ ใช้ควบคุมช่องว่างระหว่างมิติทั่วเมือง และใช้ส่งการกระจายทางเชื่อมระหว่างมิติ เพื่อใช้เดินทางข้ามมิติ (ภาค 1, เล่ม 1, หน้า 401)

อาคารพิเศษ เช่น ก๊อดทาวเวอร์ เป็นสถานที่ที่ประกอบด้วยสองส่วน ส่วนแรกเป็นคริสตัลสีขาวสูง ขนาบข้างด้วยสิ่งก่อสร้างที่มีลักษณะคล้ายปีกนกมี 8 ชั้น สามารถลอยได้กลางอากาศ อาคารนี้ไม่สามารถมองเห็นได้จากภายใน เนื่องจากมีอาคมป้องกันอยู่ ส่วนที่สองเป็นคุกดันสเตอร์ ซึ่งเป็นอาคารสีดำรูปร่างประหลาด ล้อมรอบด้วยวงกลมเวทมนตร์แสงสีแดงอ่อน (ภาค 3, เล่ม 2, หน้า 234-235)

ตึกสปินนิ่งเวิลด์ เป็นตึกทรงกระบอกขนาดใหญ่ มีใบพัดติดอยู่รอบตึกเป็นวงกลม 3 วง มีชื่อตึกกะพริบอยู่ด้านบน และมีลานจอดเฮลิคอปเตอร์ขนาดใหญ่บนดาดฟ้า เมื่อเกิดเหตุฉุกเฉินสามารถเปิดระบบใบพัดอานุภาพนิวเคลียร์ที่ติดอยู่รอบตึก เพื่อใช้โจมตีได้ (ภาค 1, เล่ม 2, หน้า 395, ภาค 1, เล่ม 3, หน้า 93)

ตารางที่ 2-4 ชนิดและจำนวนของส่วนประกอบของสถานที่

ลำดับที่	ชนิดของส่วนประกอบ ของสถานที่	เจ้าของ		ไม่สามารถ ระบุฝ่าย ที่เป็นเจ้าของ	จำนวน (อนุภาค)	อันดับที่
		ฝ่าย ธรรมะ	ฝ่าย อธรรม			
1	ประตูลิพิเศษ	8	4	8	20	1
2	กำแพงพิเศษ	4	3	7	14	2
3	เสาพิเศษ	1	3	1	5	3
4	เวทีพิเศษ	1	-	2	3	4

ตารางที่ 2-4 (ต่อ)

ลำดับที่	ชนิดของส่วนประกอบ ของสถานที่	เจ้าของ		ไม่สามารถ ระบุฝ่าย ที่เป็นเจ้าของ	จำนวน (อนุภาค)	อันดับที่
		ฝ่าย ธรรมะ	ฝ่าย อธรรม			
5	บันไดพิเศษ	1	-	-	1	4
6	หน้าต่างพิเศษ	-	-	1	1	4
รวม		15	10	19	44	

ตารางที่ 2-4 แสดงให้เห็นว่า ส่วนประกอบของสถานที่ มี 6 ชนิด มีจำนวนทั้งสิ้น 44 อนุภาค เป็นส่วนประกอบที่ไม่สามารถระบุฝ่ายที่เป็นเจ้าของมากถึง 19 อนุภาค และเป็นส่วนประกอบของฝ่ายธรรมะที่มากกว่าฝ่ายอธรรม (15:10) ส่วนประกอบที่มีจำนวนมากที่สุด คือ ประตูพิเศษจำนวน 20 อนุภาค รองลงมา คือ กำแพงพิเศษ จำนวน 14 อนุภาค

ตัวอย่างของส่วนประกอบพิเศษที่น่าสนใจ ได้แก่

ประตูพิเศษ เช่น ประตูหอพัก เป็นกระจกบานใหญ่ลายน้ำที่เหมือนกับมีน้ำตกจำลอง อยู่ภายใน ใช้การเปิดด้วยการฉายแสงจากนาฬิกาข้อมือไวท์โรดไปยังเครื่องตอบรับ จากนั้นจะมีเสียงตกหายจากคอมพิวเตอร์ดังขึ้น และมีเส้นแสงสีขาวแบ่งกระจกออกเป็น 2 ส่วนให้กลายเป็นประตูเลื่อนโดยอัตโนมัติ ก่อนจะกลายเป็นกระจกดังเดิม (ภาค 2, เล่ม 1, หน้า 83-84)

ประตูกล เป็นประตูกว้างขนาดใหญ่ที่ต้องใช้ตรารูปวงกลมผืนกลบนหลุมที่ขนาบอยู่ บนประตูทั้งสองข้าง และไขพร้อมกัน จะมีหน้าจอคอมพิวเตอร์ที่ใสเหมือนแก้วปรากฏขึ้นมาให้ใส่รหัสผ่าน จากนั้นหมุนตราทั้งสองข้างเข้าหากัน และใส่รหัสผ่านอีกครั้งหนึ่ง ประตูจะแบ่งกลาง และเปิดออกโดยอัตโนมัติ (ภาค 1, เล่ม 1, หน้า 257)

กำแพงพิเศษ เช่น The sound of caos เป็นกำแพงสีม่วงที่สามารถยืดหยุ่นได้ มีเครื่องหมายคำถามสีขาว สีดำ และสีขาวสลับดำปรากฏอยู่ กำแพงนี้สามารถทะลุผ่านได้ ด้านในเป็นกระจกที่สามารถมองเห็นด้านนอกได้ (ภาค 2, เล่ม 5, หน้า 44-46)

กำแพงเลเซอร์ เป็นกำแพงหนา 2 ชั้น เคลือบด้วยเลเซอร์สีแดงและมีหน้าจอคอมพิวเตอร์สีเงินติดอยู่กับกำแพง ใช้การป้อนรหัสผ่านลงไป เพื่อเปิดประตู (ภาค 1, เล่ม 2, หน้า 292)

3. เครื่องแต่งกายพิเศษ พบ 9 ชนิด รวมจำนวน 55 อนุภาค ดังตารางที่ 2-5

ตารางที่ 2-5 ชนิดและจำนวนของเครื่องแต่งกายพิเศษ

ลำดับที่	ชนิดของเครื่องแต่งกายพิเศษ	เจ้าของ		ไม่สามารถระบุฝ่ายที่เป็นเจ้าของ	จำนวน (อนุภาค)	อันดับที่
		ฝ่าย	ฝ่าย			
		ธรรมะ	อธรรม			
1	นาฬิกาข้อมือพิเศษ	16	4	3	23	1
2	เกราะพิเศษ	6	4	-	10	2
3	เสื้อผ้าพิเศษ	2	-	5	7	3
4	ถุงมือพิเศษ	4	-	-	4	4
5	ปลอกแขนพิเศษ	2	2	-	4	4
6	รองเท้าพิเศษ	1	2	1	4	4
7	ปลอกข้อมือพิเศษ	-	-	1	1	5
8	ปลอกนิ้วพิเศษ	1	-	-	1	5
9	ปลอกคอพิเศษ	1	-	-	1	5
รวม		33	12	10	55	

ตารางที่ 2-5 แสดงให้เห็นว่า เครื่องแต่งกายพิเศษมี 9 ชนิด มีจำนวนทั้งสิ้น 55 อนุภาค เป็นเครื่องแต่งกายพิเศษของฝ่ายธรรมะที่มากกว่าฝ่ายอธรรม (33: 12) และไม่สามารถระบุฝ่ายที่เป็นเจ้าของอีก 10 อนุภาค เครื่องแต่งกายที่มีจำนวนมากที่สุด คือ นาฬิกาข้อมือพิเศษ จำนวน 23 อนุภาค

ตัวอย่างของเครื่องแต่งกายพิเศษที่น่าสนใจ ได้แก่

นาฬิกาข้อมือพิเศษ เช่น นาฬิกาไวท์โรด เป็นนาฬิกาข้อมือทรงสี่เหลี่ยมสีเงิน หน้าจอมีตัวเลขดิจิทัลสีขาวบอกเวลา มีเมนูคำสั่ง และปุ่มวงกลมขนาดใหญ่ 3 ปุ่ม คือ สีเขียว สีฟ้า และสีแดงรายล้อมสายรัดข้อมือปุ่มสีเขียว ใช้สำหรับติดต่อสื่อสารระหว่างผู้มีนาฬิกาด้วยกัน ปุ่มสีฟ้าใช้เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ใช้เป็นคอมพิวเตอร์ ใช้เป็นกล้องถ่ายภาพและเก็บของได้ ปุ่มสีแดงเป็นข้อมูลของเจ้าของนาฬิกา ใช้เปิดประตูห้องพัก ใช้เดินทาง ใช้เป็นเรดาร์ค้นหาตัวเจ้าของนาฬิกา (ภาค 1, เล่ม 1, หน้า 8, 13)

นาฬิกาเรดาร์ เป็นนาฬิกาข้อมือสีดำ มีหน้าจอใหญ่กว่านาฬิกาไวท์โรด มีปุ่มปฏิบัติการจำนวนมาก และมีตราประทับของหน่วยรบ L.D.T อยู่ด้านล่าง เป็นนาฬิกาที่ใช้ควบคู่กับโปรแกรมเรดาร์ เพื่อเรียกดูแผนที่ 4 มิติได้ตลอดเวลา ใช้ออกตำแหน่งของบุคคล ใช้เดินทาง ใช้ติดต่อสื่อสาร และสามารถบอกสถานะการเดินของหัวใจ เพื่อประมวลผลว่าเจ้าของนาฬิกา กำลังตกอยู่ในอันตรายหรือไม่ (ภาค 3, เล่ม 1, หน้า 497-498)

4. อุปกรณ์ที่ใช้เดินทางและยานพาหนะพิเศษ อุปกรณ์ที่ใช้เดินทาง หมายถึง อุปกรณ์ที่ใช้สำหรับเคลื่อนย้ายบุคคลจากสถานที่หนึ่งไปยังอีกสถานที่หนึ่ง พบ 4 ชนิด จำนวน 19 อนุภาค และยานพาหนะพิเศษ 4 ชนิด จำนวน 32 อนุภาค รวมจำนวน 51 อนุภาค ดังตารางที่ 2-6 และ 2-7

ตารางที่ 2-6 ชนิดและจำนวนของอุปกรณ์ที่ใช้เดินทาง

ลำดับที่	ชนิดของอุปกรณ์ที่ใช้เดินทาง	เจ้าของ		ไม่สามารถระบุฝ่ายที่เป็นเจ้าของ	จำนวน (อนุภาค)	อันดับที่
		ฝ่ายธรรมะ	ฝ่ายอธรรม			
1	ลิฟต์พิเศษ	-	-	8	8	1
2	ทางเลื่อนพิเศษ	-	-	4	4	2
3	วาร์ปพิเศษ*	-	-	4	4	2
4	ประตุมิติพิเศษ	1	-	2	3	3
รวม		1	-	18	19	

ตารางที่ 2-6 แสดงให้เห็นว่า อุปกรณ์ที่ใช้เดินทาง มี 4 ชนิด มีจำนวนทั้งสิ้น 19 อนุภาค เป็นอุปกรณ์การเดินทางที่ไม่สามารถระบุฝ่ายที่เป็นเจ้าของมากถึง 18 อนุภาค อุปกรณ์ที่ใช้เดินทางที่มีจำนวนมากที่สุด คือ ลิฟต์พิเศษ จำนวน 8 อนุภาค

ตัวอย่างของอุปกรณ์ที่ใช้เดินทางที่น่าสนใจ ได้แก่

ลิฟต์พิเศษ เช่น ลิฟต์ที่ตึกไทมส์แควร์ เป็นลิฟต์ที่ใช้แผ่น CD พิเศษ เพื่อขับเคลื่อนระหว่างชั้น 80-91 โดยอัตโนมัติ (ภาค 1, เล่ม 1, หน้า 424)

ลิฟต์ที่สถานีอวกาศ เป็นลิฟต์แก้วที่มีแผงควบคุมเป็นโพลีแกรม 4 มิติ ที่มีรูปร่างเหมือนกับมนุษย์จริง ใช้งานด้วยคำสั่งเสียง สามารถขับเคลื่อนโดยอัตโนมัติ (ภาค 3, เล่ม 1, หน้า 345)

ทางเลือนพิเศษ เช่น ทางเลือนในไวทโรด เป็นทางเลือนหลายสิบช่องที่ขับเคลื่อนด้วยความเร็วสูงโดยอัตโนมัติ (ภาค 1, เล่ม 1, หน้า 13)

*วาร์ปพิเศษ วาร์ป (Warp) เป็นภาษาในเกม หมายถึง การเคลื่อนที่ย้ายวัตถุ คน หรือสัตว์ จากอีกที่หนึ่งไปสู่อีกที่หนึ่งอย่างรวดเร็ว โดยไม่อาศัยระยะเวลา แต่อยู่ในห้วงของมิติหนึ่ง (กิจจา รัตนการุณย์, 2547, หน้า 2) ในเรื่อง เดอะไวทโรด วาร์ปเป็นเทคโนโลยีการเคลื่อนย้ายตัวบุคคลด้วยแสงของมิติเวลา เช่น แคปซูลวาร์ป มีลักษณะคล้ายกับแคปซูล ครึ่งบนเป็นสีเขียว ครึ่งล่างเป็นสีฟ้า ทำจากแก้ว ใช้งานด้วยการฉายแสงจากนาฬิกาข้อมือไวทโรดไปยังผนัง จะมีรายชื่อสถานที่ปรากฏขึ้นมา ให้ผู้ใช้งานเลือกสถานที่ที่ต้องการ จะมีแสงสีเขียว หรือสีฟ้าปรากฏขึ้น ครอบร่างกายของผู้ใช้งานชั่วขณะ และเคลื่อนย้ายตัวบุคคลไปปรากฏยังอีกสถานที่หนึ่งโดยอัตโนมัติ (ภาค 1, เล่ม 1, หน้า 14-15)

ประตูมิติพิเศษ เช่น ช่องว่างระหว่างมิติ เป็นช่องว่างที่เหมือนกับประตู ใช้เดินทางไปยังสถานที่สำคัญต่าง ๆ ผู้ที่สามารถทำให้เกิดประตูมิติได้ มีเพียงผู้มีเวทมนตร์ขั้นสูงเท่านั้น การเปิดประตูมิติแต่ละครั้ง จะต้องผ่านการทำนายหลายครั้ง เพื่อให้ได้ช่วงเวลาที่ดีที่สุด (ภาค 1, เล่ม 1, หน้า 347, ภาค 1, เล่ม 2, หน้า 354)

ตารางที่ 2-7 ชนิดและจำนวนของยานพาหนะพิเศษ

ลำดับที่	ชนิดของยานพาหนะพิเศษ	เจ้าของ		ไม่สามารถระบุฝ่ายที่เป็นเจ้าของ	จำนวน (อนุภาค)	อันดับที่
		ฝ่ายธรรมะ	ฝ่ายอธรรม			
1	ยานพิเศษ	5	2	12	19	1
2	รถพิเศษ	2	-	4	6	2
3	เรือพิเศษ	6	-	-	6	2
4	กระเช้าพิเศษ	-	1	-	1	3
รวม		13	3	16	32	

ตารางที่ 2-7 แสดงให้เห็นว่า ยานพาหนะพิเศษ มี 4 ชนิด มีจำนวนทั้งสิ้น 32 อนุภาค เป็นยานพาหนะพิเศษที่ไม่สามารถระบุฝ่ายที่เป็นเจ้าของมากถึง 16 อนุภาค และเป็นยานพาหนะ

ของฝ่ายธรรมะที่มากกว่าฝ่ายอธรรม (13:3) ยานพาหนะที่มีจำนวนมากที่สุด คือ ยานวิเศษ จำนวน 19 อนุภาค ตัวอย่างของยานพาหนะวิเศษที่น่าสนใจ ได้แก่

ยานวิเศษ เช่น สกายไลเดอร์ รุ่น 8751 เป็นยานที่มีลักษณะคล้ายกับเครื่องบินขนาดเล็ก สีเงิน มีห้องผู้โดยสารกว้างขวาง จำนวน 20 ที่นั่ง พร้อมกับคอมพิวเตอร์พกพาทุกที่นั่ง จอภาพยนตร์ และอินเทอร์เน็ตสำหรับใช้งาน นอกจากนี้ ยังมีห้องครัว แผนที่โลกพร้อมโปรแกรมนำทาง สามารถขับเคลื่อนโดยอัตโนมัติด้วยความเร็วสูงจากระบบคอมพิวเตอร์ที่ติดตั้งไว้ภายใน (ภาค 1, เล่ม 2, หน้า 391-392)

รถวิเศษ เช่น รถแท็กซี่คอมพิวเตอร์ เป็นยานพาหนะทรงกลมเหมือนรถฟัททองโลหะ 8 ที่นั่ง ใช้งานด้วยการใส่แผ่น CD เงินเข้าไปยังเครื่องตอบรับ จากนั้นระบบคอมพิวเตอร์ จะเริ่มทำงาน ให้ผู้โดยสารเลือกสถานที่ปลายทางที่ต้องการจากหน้าจอคอมพิวเตอร์ รถแท็กซี่จะขับเคลื่อนโดยอัตโนมัติ รถแท็กซี่นี้ มีชีวิตจิตใจ และสามารถเจริญเติบโตได้เหมือนกับมนุษย์ (ภาค 2, เล่ม 1, หน้า 99)

เรือวิเศษ เช่น เรือลำแม่ในเกมอันเดอร์สทูเตอร์ เป็นเรือลำใหญ่ ที่คล้ายกับเรือสำราญ มีชั้นเดียว ด้านบนเป็นห้องกัปตัน สามารถขับเคลื่อนโดยอัตโนมัติ จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ติดตั้งไว้ภายใน (ภาค 1, เล่ม 1, หน้า 258, 389)

5. อาวุธวิเศษ พบ 7 ชนิด รวมจำนวน 49 อนุภาค ดังตารางที่ 2-8

ตารางที่ 2-8 ชนิดและจำนวนของอาวุธวิเศษ

ลำดับที่	ชนิดของอาวุธวิเศษ	เจ้าของ		ไม่สามารถ ระบุฝ่ายที่เป็น เจ้าของ	จำนวน (อนุภาค)	อันดับที่
		ฝ่ายธรรมะ	ฝ่ายอธรรม			
1	ปืนวิเศษ	14	1	2	17	1
2	ดาบวิเศษ	10	4	1	15	2
3	ไม้เท้าวิเศษ	7	-	4	11	3
4	มีดวิเศษ	3	-	-	3	4
5	ไม้กายสิทธิ์วิเศษ	1	-	-	1	5
6	ธนูวิเศษ	1	-	-	1	5

ตารางที่ 2-8 (ต่อ)

ลำดับที่	ชนิดของอาวุธวิเศษ	เจ้าของ		ไม่สามารถ ระบุฝ่ายที่เป็น เจ้าของ	จำนวน (อนุภาค)	อันดับที่
		ฝ่ายธรรมะ	ฝ่ายอธรรม			
7	ลูกดอกวิเศษ	1	-	-	1	5
รวม		37	5	7	49	

ตารางที่ 2-8 แสดงให้เห็นว่า อาวุธวิเศษ มี 7 ชนิด มีจำนวนทั้งสิ้น 49 อนุภาค เป็นอาวุธวิเศษของฝ่ายธรรมะที่มากกว่าฝ่ายอธรรม (37: 5) และไม่สามารถระบุฝ่ายที่เป็นเจ้าของอีก 7 อนุภาค อาวุธมีจำนวนมากที่สุด คือ ปืนวิเศษ จำนวน 17 อนุภาค รองลงมาอีกสองอันดับ ได้แก่ ดาบวิเศษ จำนวน 15 อนุภาค และไม้เท้าวิเศษ จำนวน 11 อนุภาค

ตัวอย่างของอาวุธวิเศษที่น่าสนใจ ได้แก่

ปืนวิเศษ เช่น โฮลิกัน เป็นปืนขนาดใหญ่ ยาวเท่าต้นแขน ปากกระบอกเป็นรูวงกลม ติดกัน 4 รูรอบปืนประดับด้วยอัญมณีสีขาว ไม่มีปลอกกระสุน และมีไฟฉายติดอยู่กับปากกระบอก ใช้งานด้วยการอัดอากาศเป็นพลังขับเคลื่อน ใช้สำหรับโจมตีมอนสเตอร์ล่องหน (ภาค 1, เล่ม 2, หน้า 306)

ก๊อดออฟกัน เป็นปืนที่มีปากกระบอกเป็นวงกลมสองวง ใช้สำหรับสอดแขนเข้าไปเพื่อประคองปืน และมีตัวอักษรสีทองจารึกชื่อปืนไว้บนปากกระบอกทั้ง 2 ข้าง ใช้ปล่อยพลังระเบิดทำลายล้าง เพื่อโจมตีศัตรู (ภาค 1, เล่ม 2, หน้า 416, ภาค 1, เล่ม 3, หน้า 35-36)

ดาบวิเศษ เช่น มูนไลท์สวอด เป็นดาบสีขาวยาวระดับที่เหมือนทำจากวัตถุพิเศษ ใช้ปล่อยพลังรูปพระจันทร์เสี้ยว (ภาค 1, เล่ม 3, หน้า 227)

โฮลีสวอร์ด หรือโฮลีสอร์ด เป็นดาบสีเงินขนาดใหญ่ และหนัก มีอักษรจารึกชื่อดาบไว้เป็นดาบที่ตัวละครเอกสามารถใช้ได้เพียงผู้เดียว ดาบนี้จะปรากฏขึ้นมา เมื่อได้รับความศรัทธาอย่างแรงกล้าจากตัวละครเอก สามารถใช้ปล่อยพลังขับเคลื่อน เพื่อปราบตัวละครปฏิปักษ์ได้ (ภาค 1, เล่ม 3, หน้า 465)

ไม้เท้าวิเศษ เช่น คทาหยกเอเวอร์รี่ เป็นคทาหยกสีขาวนวล สามารถใช้เวทมนตร์ธาตุทั้งสี่ ได้แก่ ดิน น้ำ ลม ไฟ และเพิ่มเขตอาคมกันความมืดได้ (ภาค 1, เล่ม 1, หน้า 446)

คทาถูกแก้ว เป็นคทาสีน้ำเงินที่มีลูกแก้วสีขาวเขียวลอยอยู่บนยอด ใช้ร่วมกับบ่อน้ำศักดิ์สิทธิ์ เพื่อส่งดูแลเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นทั่วโลก รวมถึงสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นในอนาคตด้วย คทานี้ สามารถใช้ได้เฉพาะเทพที่ถูกเลือกเท่านั้น (ภาค 2, เล่ม 3, หน้า 321-322, ภาค 2, เล่ม 4, หน้า 34, 36)

6. เอกสารและรูปภาพพิเศษ พบ 4 ชนิด รวมจำนวน 41 อนุภาค ดังตารางที่ 2-9

ตารางที่ 2-9 ชนิดและจำนวนของเอกสารและรูปภาพพิเศษ

ลำดับที่	ชนิดของเอกสาร และรูปภาพพิเศษ	เจ้าของ		ไม่สามารถ ระบุฝ่ายที่เป็น เจ้าของ	จำนวน (อนุภาค)	อันดับที่
		ฝ่าย ธรรมะ	ฝ่าย อธรรม			
1	กระดาศวิเศษ	7	1	10	18	1
2	หนังสือวิเศษ	11	1	-	12	2
3	บัตรวิเศษ	5	-	4	9	3
4	รูปภาพพิเศษ	1	1	-	2	4
รวม		24	3	14	41	

จากตารางที่ 2-9 แสดงให้เห็นว่า เอกสารและรูปภาพพิเศษ มี 4 ชนิด มีจำนวนทั้งสิ้น 41 อนุภาค เป็นเอกสารและรูปภาพพิเศษของฝ่ายธรรมะที่มากกว่าฝ่ายอธรรม (24: 3) และไม่สามารถระบุฝ่ายที่เป็นเจ้าของอีก 14 อนุภาค เอกสารและรูปภาพพิเศษที่มีจำนวนมากที่สุด คือ กระดาศวิเศษ จำนวน 18 อนุภาค รองลงมา คือ หนังสือวิเศษ จำนวน 12 อนุภาค

ตัวอย่างของเอกสารและรูปภาพพิเศษที่น่าสนใจ ได้แก่

กระดาศวิเศษ เช่น สัญญาเลือดเป็นกระดาศสีขาวที่ต้องใช้การหยดเลือดลงไป เพื่อสาบานตนเข้าร่วมกลุ่ม จากนั้นจะมีตัวอักษรปรากฏขึ้นมา หากไม่ทำตามสัญญาจะทำให้บุคคลนั้นเสียชีวิตทันที สัญญานี้จะสิ้นสุดลง เมื่อผู้ร่างสัญญานเสียชีวิตเท่านั้น (ภาค 2, เล่ม 4, หน้า 251, ภาค 2, เล่ม 5, หน้า 387)

กระดาศคุณสมบัติแห่งเทพนักรบ เป็นกระดาศสีขาว สามารถลอยได้ ส่งแสงได้ เมื่อจับที่กระดาศ กระดาศจะติดแน่นกับมือของบุคคล ใช้เพื่อตอบรับการเข้าทดสอบคุณสมบัติ

แห่งเทพนักรบของตัวละครเอก กระดาษนี้ สามารถระเบิด เพื่อทำลายตัวเองได้ (ภาค 3, เล่ม 3, หน้า 78-81)

หนังสือวิเศษ เช่น หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เป็นหนังสือที่ทำจากโลหะสีขาว หนาประมาณ 1 ซม. ด้านในบรรจุด้วยโปรแกรมบรรณารักษ์คอมพิวเตอร์ ที่สามารถให้คำแนะนำแก่ผู้ใช้งานได้ นอกจากนี้ ยังสามารถถ่ายโอนข้อมูลทั้งหมดในหนังสือลงไปยังคอมพิวเตอร์ที่อยู่ภายในนาฬิกาข้อมือไวท์โรวด์ได้ (ภาค 1, เล่ม 1, หน้า 83-85)

หนังสือแห่งเทพ เป็นหนังสือสีขาวปกแข็ง หนา เย็บเล่มอย่างดี มีลายเส้นสีทองประดับไปตามขอบ ด้านในเป็นกระดาษว่างเปล่าที่มีใบหน้าครึ่งหนึ่งของคนที่มียี่ห้อว่า แพค ฐนขึ้นมาจากกระดาษ หนังสือนี้ สามารถให้คำแนะนำเพื่อช่วยเหลือตัวละครเอกได้ (ภาค 3, เล่ม 3, หน้า 395-396)

7. ของวิเศษที่มีอยู่ตามธรรมชาติ พบ 15 ชนิด รวมจำนวน 34 อนุภาค ดังตารางที่ 2-10

ตารางที่ 2-10 ชนิดและจำนวนของของวิเศษที่มีอยู่ตามธรรมชาติ

ลำดับที่	ชนิดของของวิเศษที่มีอยู่ตามธรรมชาติ	เจ้าของ		ไม่สามารถระบุฝ่ายที่เป็นเจ้าของ	จำนวน (อนุภาค)	อันดับที่
		ฝ่ายธรรมะ	ฝ่ายอธรรม			
1	ต้นไม้วิเศษ	-	-	7	7	1
2	หินวิเศษ	3	1	3	7	1
3	พืชวิเศษ	3	-	1	4	2
4	เมฆวิเศษ	1	1	-	2	3
5	แก้วผลึกวิเศษ	-	-	2	2	3
6	ขนนกวิเศษ	2	-	-	2	3
7	ดอกไม้วิเศษ	2	-	-	2	3
8	ละอองวิเศษ	1	-	-	1	4
9	ฝุ่นวิเศษ	1	-	-	1	4
10	ผงวิเศษ	1	-	-	1	4
11	ดวงดาววิเศษ	-	1	-	1	4

ตารางที่ 2-10 (ต่อ)

ลำดับที่	ชนิดของของวิเศษ ที่มีอยู่ตามธรรมชาติ	เจ้าของ		ไม่สามารถ ระบุฝ่ายที่เป็น เจ้าของ	จำนวน (อนุภาค)	อันดับที่
		ฝ่าย ธรรมะ	ฝ่าย อธรรม			
12	เมล็ดพืชวิเศษ	1	-	-	1	4
13	บ่อน้ำวิเศษ	1	-	-	1	4
14	คว้นวิเศษ	-	1	-	1	4
15	แสงวิเศษ	1	-	-	1	4
รวม		17	4	13	34	

ตารางที่ 2-10 แสดงให้เห็นว่า ของวิเศษที่มีอยู่ตามธรรมชาติ มี 15 ชนิด มีจำนวนทั้งสิ้น 34 อนุภาค เป็นของวิเศษที่มีอยู่ตามธรรมชาติของฝ่ายธรรมะที่มากกว่าฝ่ายอธรรม (17: 4) และไม่สามารถระบุฝ่ายที่เป็นเจ้าของอีก 13 อนุภาค ของวิเศษที่มีอยู่ตามธรรมชาติที่มีจำนวนมากที่สุด คือ ต้นไม้วิเศษและหินวิเศษ จำนวน 7 อนุภาค รองลงมา คือ พืชวิเศษจำนวน 4 อนุภาค ตัวอย่างของของวิเศษที่มีอยู่ตามธรรมชาติที่น่าสนใจได้แก่

ต้นไม้วิเศษ เช่น ต้นสปิโดกัส เป็นต้นไม้ขนาดเล็ก มี 5 กลีบ และมีเกสรเป็นวงกลมสีฟ้า ที่ส่องแสงกะพริบสามารถรักษาโรคทุกชนิดให้หายขาดได้สามารถฟื้นฟูเซลล์ร่างกายที่ตายแล้วให้กลับมาทำงานได้ใหม่และทำให้มีภูมิคุ้มต่อโรคนั้นตลอดชีวิต (ภาค 1, เล่ม 2, หน้า 33)

ต้นไม้ปีศาจ เป็นต้นไม้ที่สามารถเปลี่ยนรูปร่างให้กลายเป็นปีศาจได้ เมื่อโดนทำลายสามารถงอกขึ้นมาใหม่ได้ (ภาค 1, เล่ม 2, หน้า 54)

หินวิเศษเช่น หินศักดิ์สิทธิ์ เป็นหินผลึกสีน้ำตาล ใช้รักษาชีวิตผู้หญิงเมื่อเข้าไปยังถ้ำที่มีชื่อว่า สวรรค์แห่งแร่ (ภาค 1, เล่ม 3, หน้า 120)

แร่แมนธาไนท์ เป็นแร่ที่มีส่วนประกอบของน้ำและคริสตัล เป็นส่วนประกอบที่ใช้ทำพิธีตั้งพลังจากอัญมณีเมอร์ลู่ออกมา เพื่อใช้กำจัดตัวละครปฏิกิริยา (ภาค 1, เล่ม 3, หน้า 128)

พืชวิเศษ เช่น ใบกริรันน่า สามารถใช้ห้ามเลือดได้อย่างรวดเร็ว จะได้ผลดีที่สุดหากประคบก่อนเลือดแข็งตัว (ภาค 1, เล่ม 2, หน้า 87)

หญ้าสีม่วง เป็นหญ้าที่ทำให้มอนสเตอร์ไดโนเสาร์ สามารถเดินบนผิวน้ำได้ (ภาค 1, เล่ม 2, หน้า 49)

8. สิ่งบริโภควิเศษ พบ 5 ชนิด รวมจำนวน 32 อนุภาค ดังตารางที่ 2-11

ตารางที่ 2-11 ชนิดและจำนวนของสิ่งบริโภควิเศษ

ลำดับที่	ชนิดของสิ่งบริโภควิเศษ	เจ้าของ		ไม่สามารถ ระบุฝ่ายที่เป็น เจ้าของ	จำนวน (อนุภาค)	อันดับที่
		ฝ่าย	ฝ่าย			
		ธรรมะ	อธรรม			
1	ยาวิเศษ	3	8	1	12	1
2	เครื่องดื่มวิเศษ	8	2	-	10	2
3	อาหารวิเศษ	1	1	3	5	3
4	น้ำยาวิเศษ	1	-	2	3	4
5	บุหรี่ยวิเศษ	-	-	2	2	5
รวม		13	11	8	32	

ตารางที่ 2-11 แสดงให้เห็นว่า สิ่งบริโภควิเศษ มี 5 ชนิด มีจำนวนทั้งสิ้น 32 อนุภาค เป็นสิ่งบริโภควิเศษของฝ่ายธรรมะที่มากกว่าฝ่ายอธรรม (13: 11) และไม่สามารถระบุฝ่ายที่เป็นเจ้าของอีก 8 อนุภาค สิ่งบริโภคที่มีจำนวนมากที่สุด คือ ยาวิเศษ จำนวน 12 อนุภาค รองลงมา คือ เครื่องดื่มวิเศษ จำนวน 10 อนุภาค

ตัวอย่างของสิ่งบริโภควิเศษที่น่าสนใจ ได้แก่

ยาวิเศษ เช่น ยาสมานแผล เป็นยารักษาแผลสด แผลใช้รักษาบาดแผลให้หายเป็นปกติ ภายใน 1 ชั่วโมง (ภาค 1, เล่ม 2, หน้า 386)

ยาล่องหน เป็นยาเม็ดกลมสีเขียว มีรสชาติหวานหอมเย็น และมีกลิ่นฉุนของสมุนไพร สามารถละลายในปากได้อย่างรวดเร็ว ทำให้บุคคลสามารถล่องหน และบินได้ (ภาค 3, เล่ม 1, หน้า 130-131)

เครื่องดื่มวิเศษ เช่น ออโตการ์ด เป็นเครื่องดื่มที่ใช้เพิ่มความแข็งแกร่งให้กับร่างกาย (ภาค 2, เล่ม 4, หน้า 70)

เครื่องดื่มสีชมพูอ่อนใส มีกลิ่นหอม และรสชาติดี สามารถทำให้บุคคลหลับใหล (ภาค 1, เล่ม 2, หน้า 201)

อาหารวิเศษ เช่น อาหารอาบยาพิษ เป็นอาหารที่ทำให้อาการป่วยไม่มีวันทุเลาลง (ภาค 3, เล่ม 1, หน้า 208)

น้ำยาวิเศษ เช่น ฟูลพาวเวอร์ เป็นน้ำยาที่ใช้รักษาบาดแผล ใช้เพิ่มพลังให้เต็มเปี่ยม และทำให้พลังโจมตีของอาวุธเพิ่มขึ้นด้วย (ภาค 1, เล่ม 3, หน้า 20)

บุหรี่วิเศษ เช่น บุหรี่หมอก เป็นบุหรี่ที่ทำให้เกิดหมอกสีขาวปกคลุมทั่วบริเวณ ทำให้อีกฝ่ายมองไม่เห็นสิ่งใด

9. เครื่องประดับวิเศษ พบ 3 ชนิด รวมจำนวน 16 อนุภาค ดังตารางที่ 2-12

ตารางที่ 2-12 ชนิดและจำนวนของเครื่องประดับวิเศษ

ลำดับที่	ชนิดของเครื่องประดับวิเศษ	เจ้าของ		ไม่สามารถ ระบุฝ่ายที่เป็น เจ้าของ	จำนวน (อนุภาค)	อันดับที่
		ฝ่าย	ฝ่าย			
		ธรรมะ	อธรรม			
1	สร้อยวิเศษ	10	-	-	10	1
2	แหวนวิเศษ	3	-	1	4	2
3	อัญมณีวิเศษ	1	1	-	2	3
รวม		14	1	1	16	

ตารางที่ 2-12 แสดงให้เห็นว่า เครื่องประดับวิเศษ มี 3 ชนิด มีจำนวนทั้งสิ้น 16 อนุภาค เป็นเครื่องประดับของฝ่ายธรรมะที่มากกว่าฝ่ายอธรรม (14: 1) เครื่องประดับที่มีจำนวนมากที่สุด คือ สร้อยวิเศษ จำนวน 10 อนุภาค

ตัวอย่างของเครื่องประดับวิเศษที่น่าสนใจ ได้แก่

สร้อยวิเศษ เช่น สร้อยแร่ เป็นสร้อยที่มีจีเป็นลวดเกิดรูปวงกลมที่มีตัวเลขโรมัน 15 ปรางค์อยู่ ภายในบรรจุแร่ซีฟิริน ซึ่งเป็นของเหลวใสสร้อยนี้ สามารถชุบชีวิตให้แก่ผู้สวมใส่ได้ทั้งหมด 15 ครั้ง และเปลี่ยนแปลงรูปร่างหน้าตาของผู้สวมใส่ให้มีความสวยงามขึ้นด้วย (ภาค 3, เล่ม 1, หน้า 726-727)

สร้อยพระอาทิตย์ เป็นสร้อยขนาดใหญ่ที่มีจี้เป็นรูปพระอาทิตย์กับรัศมีนับสิบลอยอยู่รอบ ๆ อย่างอัศจรรย์ สร้อยนี้ สามารถทำให้ทุกสิ่งหยุดนิ่งชั่วขณะ (ภาค 2, เล่ม 2, หน้า 163) ภาค 2, เล่ม 4, หน้า 197)

อนุภาคอำนาจวิเศษ

อนุภาคอำนาจวิเศษในเรื่องเดอะไวท์โรดมี 49 ชนิด จำนวนทั้งสิ้น 748 อนุภาค ดังตารางที่ 2-13

ตารางที่ 2-13 จำนวนอนุภาคอำนาจวิเศษ

ลำดับที่	ชนิดของอำนาจวิเศษ	เจ้าของ		ไม่สามารถระบุฝ่ายที่เป็นเจ้าของ	จำนวน (อนุภาค)	อันดับที่
		ฝ่ายธรรมะ	ฝ่ายอธรรม			
1	อำนาจการโจมตีและทำลายล้าง	134	55	67	256	1
2	อำนาจการเดินทาง	26	7	7	40	2
3	อำนาจการเรียก	21	8	9	38	3
4	อำนาจการป้องกัน	22	8	3	33	4
5	อำนาจการหายตัว	12	12	5	29	5
6	อำนาจการมองเห็น	23	4	2	29	5
7	อำนาจการแปลงร่าง	10	8	10	28	6
8	อำนาจการบิน	12	6	5	23	7
9	อำนาจการทำให้หยุดนิ่ง	15	2	5	22	8
10	อำนาจการรักษา	17	-	3	20	9
11	อำนาจการได้ยินเสียง	12	5	2	19	10
12	อำนาจการกักขัง	7	9	1	17	11
13	อำนาจการรับรู้	10	2	2	14	12
14	อำนาจการสะกดจิต	4	4	6	14	12
15	อำนาจการทำให้แข็งแกร่ง	6	5	-	11	13

ตารางที่ 2-13 (ต่อ)

ลำดับที่	ชนิดของอำนาจพิเศษ	เจ้าของ		ไม่สามารถ ระบุฝ่าย ที่เป็นเจ้าของ	จำนวน (อนุภาค)	อันดับที่
		ฝ่าย ธรรมะ	ฝ่าย อธรรม			
16	อำนาจการถอนเวทมนตร์	7	3	1	11	13
17	อำนาจการสร้าง	4	3	2	9	14
18	อำนาจการทำลายวัตถุสิ่งของ	3	2	3	8	15
19	อำนาจการครอบงำ ด้วยการเข้าถึง	1	6	1	8	15
20	อำนาจการเป็นอมตะ	-	3	4	7	16
21	อำนาจการเปิด	3	-	4	7	16
22	อำนาจการเคลื่อนย้าย	2	2	3	7	16
23	อำนาจการเคลื่อนไหว	3	2	2	7	16
24	อำนาจการทำให้ต้องคำสาป	3	4	-	7	16
25	อำนาจการเข้าฝัน	3	4	-	7	16
26	อำนาจการควบคุมธรรมชาติ	4	1	1	6	17
27	อำนาจการทำให้หลับ	5	1	-	6	17
28	อำนาจการทำให้เกิด ภาพลวงตา	2	3	1	6	17
29	อำนาจความคงกระพัน	4	1	-	5	18
30	อำนาจการให้อ่อนแอ	2	3	-	5	18
31	อำนาจการทำให้เป็นอัมพาต	1	2	2	5	18
32	อำนาจการชุบชีวิต	2	2	-	4	19
33	อำนาจการทำให้สลับ	2	1	1	4	19
34	อำนาจการทำให้เสียชีวิต	1	2	1	4	19
35	อำนาจการฟื้นฟูความเสียหาย	2	-	1	3	20
36	อำนาจการทำให้สว่าง	2	1	-	3	20
37	อำนาจการทำให้มืด	1	2	-	3	20

ตารางที่ 2-13 (ต่อ)

ลำดับที่	ชนิดของอำนาจพิเศษ	เจ้าของ		ไม่สามารถ ระบุฝ่าย ที่เป็นเจ้าของ	จำนวน (อนุภาค)	อันดับที่
		ฝ่าย ธรรมะ	ฝ่าย อธรรม			
38	อำนาจการควบคุมเหตุการณ์	2	1	-	3	20
39	อำนาจการปิด	1	-	2	3	20
40	อำนาจการยึดเหนี่ยว	2	-	1	3	20
41	อำนาจการขับไล่ปีศาจ	2	-	-	2	21
42	อำนาจการล่องหน	2	-	-	2	21
43	อำนาจการลอกเลียน	-	-	2	2	21
	ความสามารถ					
44	อำนาจการทำให้ได้รับพิษ	-	1	1	2	21
45	อำนาจการทำให้พิการ	-	1	1	2	21
46	อำนาจการมีอายุยืน	1	-	-	1	22
47	อำนาจความอ่อนเยาว์	1	-	-	1	22
48	อำนาจการทำให้บ้าคลั่ง	-	1	-	1	23
49	อำนาจการทำให้ลืม	-	-	1	1	23
	รวม	399	187	162	748	

ตารางที่ 2-13 แสดงให้เห็นว่าอนุภาคอำนาจพิเศษ มีจำนวนทั้งสิ้น 748 อนุภาค เป็นอำนาจพิเศษของฝ่ายธรรมะที่มากกว่าฝ่ายอธรรม (399: 187) และไม่สามารถระบุฝ่ายที่เป็นเจ้าของอีก 162 อนุภาค อำนาจพิเศษที่มีจำนวนมากที่สุด คือ อำนาจการโจมตีและทำลายล้าง จำนวน 256 อนุภาค

ตัวอย่างของอำนาจพิเศษที่น่าสนใจ ได้แก่

อำนาจการโจมตีและทำลายล้าง เช่น ไฟนอลสไตรก์ เป็นลูกพลังสีเหลืองส้ม หรือสีแดง ที่ทำให้เกิดระเบิด (ภาค 1, เล่ม 1, หน้า 224, 230)

แฟลช เป็นเส้นพลังแสงสีขาวจำนวนมาก ที่ทำให้เกิดระเบิดความรุนแรงสูง (ภาค 1, เล่ม 1, หน้า 207)

ไฮลิบีม เป็นลำแสงศักดิ์สิทธิ์สีขาว ที่ทำให้เกิดระเบิด (ภาค 1, เล่ม 3, หน้า 426)

โฟลชีสมเทโอ เป็นลูกพลัฏฐกกาบาตสีแดง อัดแน่นด้วยสายฟ้า ทำให้เกิดระเบิดทำลาย
ล้างสูง (ภาค 2, เล่ม 5, หน้า 271)

แวลเชอร์ เป็นลำแสงเลเซอร์สีดำ ที่ทำให้เกิดรอยไหม้ (ภาค 1, เล่ม 1, หน้า 328)

ฟรีซซิงพาวเวอร์สตาร์ฟ เป็นพลังลำแสงน้ำแข็ง ใช้แช่แข็งศัตรู (ภาค 1, เล่ม 3,
หน้า 192)

อัลฟาดีเฟนซ์ เป็นลูกพลัฏฐสารเคมีอัลฟ่าสีน้ำเงิน ที่ทำให้เกิดระเบิดในรัศมี 2 กิโลเมตร
(ภาค 2, เล่ม 5, หน้า 57)

อำนาจการเดินทาง เช่น

ประมุติเวลา เป็นเส้นสีขาวที่ตัดกันเป็นตารางใหญ่ ตรงกลางเป็นวงกลมที่มีน้ำไหลวน
และมีแรงดึงดูด ใช้เดินทางไปยังสถานที่สำคัญต่าง ๆ (ภาค 1, เล่ม 2, หน้า 309)

แบล็คโฮล เป็นลูกพลัฏฐสีดำที่มีแรงดึงดูด (ภาค 2, เล่ม 2, หน้า 218)

การเดินทางข้ามมิติ เป็นการตั้งสมาธิ ให้จิตจดจ่อกับสถานที่แห่งนั้น ผู้ใช้อำนาจจะต้อง
นึกถึงรายละเอียดของสิ่งต่าง ๆ ให้มากที่สุด ใช้เดินทางไปยังโลกอื่น (ภาค 3, เล่ม 3, หน้า 406)

การเดินทางข้ามเวลา เป็นการตั้งสมาธิ ให้จิตจดจ่อกับสถานที่แห่งนั้น ผู้ใช้อำนาจ
ต้องนึกถึงรายละเอียดของสิ่งต่าง ๆ ให้มากที่สุด และกำหนดช่วงเวลาที่ต้องการเดินทางไปด้วย
ใช้เดินทางไปยังช่วงเวลาในอดีต หรืออนาคต (ภาค 3, เล่ม 3, หน้า 406)

อำนาจการเรียก เช่น

การเรียกเทพ เช่น การเรียกเทพโคเนียร์เอลฟ์ เพื่อปราบปีศาจ ผู้ใช้เวทมนตร์ จะต้อง
จับไม้เท้าด้วยสองมือ หลับตาลง และร่ายคาถาว่า บันดาเคตะโร มาลาโฮ อัธชาชิน

การเรียกสัตว์ เช่น การผิวปาก เพื่อเรียกปีศาจ หรือม้าบิน

การเรียกสิ่งของ เช่น การเรียกดาบโฮลีสเวิร์ด หรือโฮลีสซอร์ด ตัวละครเอกจะต้อง
มีความศรัทธาในพลังเทพของตนเองอย่างแท้จริง จึงจะสามารถเรียกดาบนี้ให้ปรากฏขึ้นมาได้
(ภาค 1, เล่ม 3, หน้า 465)

อำนาจการป้องกัน เช่น

บาเรียชีต เป็นม่านกระแสไฟฟ้ารูปวงกลมสีน้ำเงิน หรือสีน้ำเงินเหลือง ใช้ป้องกัน
จากการโจมตี และสามารถสะท้อนกลับพลังโจมตีได้ (ภาค 1, เล่ม 1, หน้า 439)

วอเตอร์วอลล์ เป็นม่านน้ำ ใช้ป้องกันจากไฟ (ภาค 1, เล่ม 3, หน้า 431-432)

อะควอลาไซล์ เป็นฟองน้ำสีฟ้าใส ปรากฏขึ้นครอบร่างกายของบุคคลใช้ป้องกันจากการโจมตี และการเปียกจากน้ำ (ภาค 3, เล่ม 1, หน้า 498-499)

บาเรีย เป็นกลุ่มหมอกสีขาวที่ปรากฏขึ้นครอบร่างกายบุคคล ใช้ป้องกันจากการโจมตี (ภาค 1, เล่ม 1, หน้า 268)

อำนาจการบิน เช่น ฟลายอิง เป็นหมอกสีขาว ทำให้บุคคลลอยขึ้นจากพื้นชั่วขณะ (ภาค 1, เล่ม 1, หน้า 439)

อำนาจการทำให้หยุดนิ่ง เช่น

STOP เป็นการใช้เวทมนตร์ทำให้ศัตรูหยุดนิ่งชั่วขณะ (ภาค 1, เล่ม 3, หน้า 175)

มิโค เป็นแสงสีขาวสว่าง หยุดการเคลื่อนไหวของวิญญาณชั่วขณะ (ภาค 3, เล่ม 1, หน้า 507)

อำนาจการรักษา เช่น เฮลท์แคร์ เป็นแสงสีฟ้า ใช้รักษาบาดแผลของบุคคลให้หายเป็นปกติ (ภาค 1, เล่ม 2, หน้า 173)

โฮลีไลท์ เป็นขนนกสีขาวจำนวนมากที่ปรากฏขึ้นครอบร่างกายบุคคล ใช้รักษาบาดแผลของบุคคลให้หายเป็นปกติ และฟื้นฟูพลังให้เต็มเปี่ยม (ภาค 3, เล่ม 2, หน้า 48)

ฮีโมโกรท เป็นแสงสีแดงที่ปรากฏขึ้นครอบร่างกายบุคคล ใช้รักษาบุคคลที่ถูกพิษและเสียเลือดมากให้หายเป็นปกติ (ภาค 3, เล่ม 3, หน้า 505)

อำนาจการกักขัง เช่น โซลเคจ เป็นกรงกระแสไฟฟ้าสีม่วงดำขนาดใหญ่ ใช้กักขังวิญญาณ (ภาค 2, เล่ม 4, หน้า 193)

เกราะเพชรแห่งมหาเทพ เป็นแสงสีขาวที่กลายเป็นเกราะเพชรศักดิ์สิทธิ์ครอบคลุมทุกพื้นที่ที่สามารถสะท้อนพลังโจมตีได้ ใช้กักขังปีศาจ (ภาค 3, เล่ม 1, หน้า 787)

อำนาจการสะกดจิต เช่น การทำให้บุคคลที่ถูกสะกดจิต ได้ยินเสียงสะท้อนในหูตลอดเวลา ใช้สะกดจิตให้บุคคลเชื่อฟัง และปฏิบัติตามคำสั่ง (ภาค 3, เล่ม 2, หน้า 269)

การบงการจิต เป็นการใช้พลังจิต ทำให้ผู้ที่ถูกบงการจิตไม่รู้สึกรู้สีกตัว และทำร้ายตัวเองจนถึงแก่ชีวิต (ภาค 3, เล่ม 2, หน้า 162)

อำนาจการครอบงำด้วยการเข้าถึง เช่น

การครอบงำของปีศาจอาโพคาลิป เป็นการร้ายคาถา อาโพ รา คา ลี ปา เพื่อให้ปีศาจอาโพคาลิปสิงร่างกายของบุคคลนั้นเพื่อให้มีความแข็งแกร่ง และความสามารถด้านการต่อสู้เพิ่มมากขึ้น (ภาค 3, เล่ม 1, หน้า 786)

การครอบงำของนางฟ้า เป็นแสงสีขาวสว่างครอบคลุมร่างกายของบุคคล ทำให้ไม่ได้รับความร้อนจากไฟ ทำให้มองเห็นสิ่งที่ซ่อนอยู่ รวมถึงมองเห็นเหตุการณ์ล่วงหน้าด้วย (ภาค 1, เล่ม 3, หน้า 443-444)

อำนาจการเคลื่อนไหว เช่น สปีดอัฟ เป็นแสงสีแดงที่ครอบคลุมร่างกายของบุคคล ทำให้มีความเร็วในการเคลื่อนไหวเพิ่มขึ้นหลายเท่าตัว (ภาค 1, เล่ม 1, หน้า 329)

อำนาจการให้อ่อนแอ เช่น การดึงพลังในร่างกายของบุคคลนั้นออกมา เพื่อให้สูญเสียพลังและอ่อนแอ (ภาค 3, เล่ม 1, หน้า 720-721)

อำนาจการทำให้เป็นอัมพาต เช่น การตีดนิ้ว 1 ครั้งของปีศาจ ทำให้บุคคลอื่นไม่สามารถขยับร่างกายได้ชั่วขณะ (ภาค 1, เล่ม 2, หน้า 205)

อำนาจการทำให้สับสน เช่น การใช้คำสาป เพื่อให้สับสน (ภาค 3, เล่ม 1, หน้า 757)

อำนาจการทำให้เสียชีวิต เช่น การระเบิดจิต เป็นการใช้สองมือจับที่ศีรษะของบุคคลนั้นให้แน่น แล้วถ่ายทอดพลังจิตผ่านฝ่ามือ ทำให้บุคคลนั้นถูกระเบิดสมอง (ภาค 3, เล่ม 2, หน้า 321)

อำนาจการควบคุม เช่น การควบคุมเหตุการณ์ เป็นการทำให้เกิดเหตุการณ์เดิมซ้ำอีกครั้งหนึ่ง สามารถปรับความเร็วช้าของเหตุการณ์ได้ (ภาค 3, เล่ม 3, หน้า 265-266)

อำนาจการยึดเหนี่ยว เช่น เนกาทีฟจี เป็นแรงดึงดูดมหาศาล ใช้ยึดติดบุคคลให้อยู่กับพื้น (ภาค 2, เล่ม 5, หน้า 113)

อำนาจการลอกเลียนความสามารถ เช่น อิมมิเทท เป็นการสะบัดมือเบา ๆ ใส่บุคคลอื่น จะมีแสงสีขาวปรากฏขึ้นมา และทำให้ผู้ใช้อำนาจสามารถลอกเลียนความสามารถของบุคคลนั้นได้ หากจิตใจของผู้ใช้อำนาจมุ่งร้าย คาถาจะทำร้ายผู้นั้น แต่หากจิตใจมุ่งไปในทางที่ดี บุคคลนั้นจะไม่ได้รับบาดเจ็บ (ภาค 3, เล่ม 1, หน้า 159)

อำนาจการทำให้ลืม เช่น การใช้พลังจิต ทำให้เกิดสายลมพัด ทำให้บุคคลที่ถูกสะกดจิตรู้สึกเหมือนวูบหลับไปชั่วขณะหนึ่ง และลืมเหตุการณ์ที่เพิ่งเกิดขึ้น (ภาค 3, เล่ม 2, หน้า 290)

สรุปผลการศึกษาอนุภาคความพิเศษในนวนิยายมหัศจรรย์ เรื่อง เดอะไวท์โรด พบ อนุภาคความพิเศษทั้งหมด 162 ชนิด จำแนกเป็นของวิเศษ 113 ชนิด และอำนาจวิเศษ 49 ชนิด รวมจำนวนอนุภาคทั้งสิ้น 1,386 อนุภาค เป็นอนุภาคความพิเศษของฝ่ายธรรมะมากถึง 741 อนุภาค รองลงมา คืออนุภาคความพิเศษที่ไม่สามารถระบุฝ่ายที่เป็นเจ้าของ จำนวน 368 อนุภาค และอนุภาคความพิเศษที่มีจำนวนน้อยที่สุด คือ อนุภาคของฝ่ายอธรรม จำนวน 277 อนุภาค

จากข้อมูลข้างต้น แสดงให้เห็นว่า ผู้เขียนให้ความสำคัญกับฝ่ายธรรมะมากที่สุด เพื่อต้องการแสดงให้เห็นแนวคิดสำคัญของเรื่อง คือ ธรรมะชนะอธรรม โดยสะท้อนผ่านการใช้อุณภาควิเศษในเรื่อง อย่างไรก็ตาม ผู้เขียนมิได้หลงลืมที่จะกล่าวถึงอุณภาคที่ไม่สามารถระบุฝ่ายที่เป็นเจ้าของ ซึ่งเป็นอุณภาคที่ช่วยเสริมเรื่องให้มีสีสันมากขึ้นด้วย ทำให้ เดอะไวท์โรด เป็นนวนิยายที่เต็มไปด้วยความวิเศษมหัศจรรย์จำนวนมากที่สามารถดึงดูดความสนใจจากผู้อ่าน

เมื่อพิจารณาจากบทบาทของอุณภาควิเศษในเรื่อง สามารถจำแนกได้เป็น อุณภาคหลัก อุณภาครอง และอุณภาคประกอบ มีรายละเอียดดังนี้

1. อุณภาคหลัก เป็นอุณภาคสำคัญที่มีบทบาทต่อการดำเนินเรื่อง ได้แก่ อาวุธวิเศษของตัวละครเอก คือ โฮลีสวอร์ด หรือโฮลีสอร์ด (ดาบพลังศักดิ์สิทธิ์ที่ใช้ปราบตัวละครปฏิปักษ์) การใช้อำนาจการโจมตีและทำลายล้าง พบว่า เป็นอำนาจของฝ่ายธรรมะมากที่สุด เป็นการใช้อำนาจปราบตัวละครปฏิปักษ์ เพื่อให้โลกกลับมาสงบสุขดังเดิม เป็นการสื่อให้เห็นแนวคิดของเรื่อง คือ ธรรมะชนะอธรรม อันเป็นลักษณะสำคัญของนิทานประเภทนี้

2. อุณภาครอง เป็นอุณภาคที่มีความสำคัญรองลงมา ส่วนใหญ่เป็นอุณภาคของผู้ช่วยเหลือตัวละครเอก ใช้โจมตีตัวละครปฏิปักษ์ เช่น ร็อกเก็ตบอล (ไม้ปิงปองคอมพิวเตอร์) ดาบทมิฬ (ดาบที่มีพลังโจมตีสูง) ภูมิน้ำสวอด (ดาบพลังสายฟ้า) สปีดฮันเตอร์ (จานร่อนที่มีความคมกริบ) อุณภาคของผู้ช่วยเหลือตัวละครปฏิปักษ์ เช่น โยโย่ (ลูกดิ่งที่มีพลังโจมตีสูง) ดาบมรกด (ดาบที่สามารถเปลี่ยนให้กลายเป็นเคียวได้) การใช้อำนาจวิเศษของฝ่ายอธรรม เป็นการใช้อำนาจเพื่อทำร้ายฝ่ายธรรมะ เช่น อำนาจการทำให้เป็นอัมพาต อำนาจการทำให้อ่อนแอ อำนาจการทำให้พิการ ด้านอำนาจวิเศษของฝ่ายธรรมะ เป็นการใช้อำนาจเพื่อช่วยเหลือฝ่ายธรรมะจากฝ่ายอธรรม เช่น อำนาจการรักษาบาดแผลให้หายเป็นปกติ อำนาจการป้องกันจากการถูกโจมตี อำนาจการเรียกผู้ช่วยเหลือ เพื่อช่วยโจมตี

3. อุณภาคประกอบ เป็นอุณภาคที่ไม่สามารถระบุผู้เป็นเจ้าของ เนื่องจากเป็นอุณภาคที่ใช้ประกอบเรื่องให้มีสีสันมากขึ้น โดยมากเป็นสิ่งประดิษฐ์วิเศษ เช่น หุ่นยนต์หอกปัก (หุ่นยนต์ที่สามารถทำอาหาร ทำความสะอาด รับใช้เจ้าของ และช่วยเหลือเมื่อเกิดเหตุฉุกเฉินได้) ตู้เย็นอินเทอร์เน็ต (ใช้สั่งอาหารและเครื่องดื่ม) CD เงิน (ใช้แทนเงินสด) จอภาพของสถานีอวกาศ (สามารถส่งเสียงเตือน เมื่อตรวจพบวัตถุแปลกปลอมได้) มายด์แคร์ (เครื่องจักรที่สามารถใช้รักษาอาการบาดเจ็บภายในจิตใจได้) เข็มกลัดเซ็นเซอร์ (ช่วยทำให้ผู้มีปัญหาด้านเสียงสามารถออกเสียงได้เหมือนคนปกติ) ของวิเศษประเภทอื่น เช่น หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (หนังสือที่บรรจุโปรแกรมบรรณารักษ์คอมพิวเตอร์เอาไว้ สามารถให้คำแนะนำแก่ผู้ใช้งานได้) เครื่องแบบวิเศษ (สามารถ

ทำความสะอาดตัวเองได้) ประตูกกล (ประตูที่ใช้แผ่น CD และรหัสผ่านเพื่อเปิด) รองเท้า คอมพิวเตอร์ (รองเท้าที่ทำให้เคลื่อนที่ได้อย่างรวดเร็วโดยอัตโนมัติ) ทางเลื่อนอัตโนมัติ (สามารถ ขับเคลื่อนด้วยความเร็วสูง) เห็นได้ว่า สิ่งของเหล่านี้ ผู้เขียนดัดแปลงให้มีความล้ำสมัยมากขึ้น เพื่อให้สอดคล้องกับสังคมในปัจจุบัน และแสดงให้เห็นความเป็นนิทานมหัศจรรย์สมัยใหม่

บทที่ 3

การเปรียบเทียบอนุภาคความวิเศษในนวนิยายมหัศจรรย์เรื่อง เดอะไวท์โรดกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน

การเปรียบเทียบอนุภาคความวิเศษกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้านของสตีล ทอมป์สัน เป็นการนำอนุภาคความวิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรด มาเปรียบเทียบกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้านของสตีล ทอมป์สัน ผู้วิจัยยึดตามข้อมูลที่ปรากฏในเรื่อง เดอะไวท์โรดเป็นหลัก และใช้ข้อมูลจากดัชนีฯ เป็นตัวเทียบ ทั้งนี้ เพื่อให้เห็นอนุภาคที่มีลักษณะสากล โดยสะท้อนผ่านอนุภาคที่ปรากฏตรงกัน และอนุภาคที่มีลักษณะเฉพาะ ซึ่งปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรด

ดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน จัดอนุภาคความวิเศษไว้ในหมวด D: ความวิเศษ (Magic) มีการแบ่งเป็นหมวดย่อย ดังนี้

D0-D699 การแปลงร่าง (Transformation)

D700-D799 การถอนเวทมนตร์ (Disenchantment)

D800-D1699 ของวิเศษ (Magic objects)

D1700-2199 อำนาจวิเศษ และการแสดงอำนาจวิเศษ (Magic powers and manifestations)

มีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

D0-D699 การแปลงร่าง

D10-D99 การแปลงร่างจากคนหนึ่งเป็นอีกคนหนึ่ง

D10 การแปลงร่างให้เป็นเพศอื่น

D20 การแปลงร่างให้เป็นคนอีกชนชั้นหนึ่ง

D30 การแปลงร่างให้เป็นคนเชื้อชาติอื่น

D40 การแปลงร่างให้เหมือนผู้อื่น

D50 การแปลงร่างในตัวเอง

D90 การแปลงร่างอื่น ๆ

D100-D199 การแปลงร่างจากคนเป็นสัตว์

D110-D149 การแปลงร่างจากคนเป็นสัตว์เลื้อยคลานด้วยมน

D110 การแปลงร่างจากคนเป็นสัตว์ป่า

D130 การแปลงร่างจากคนเป็นสัตว์เลื้อย

- D150 การแปลงร่างจากคนเป็นนก
- D170 การแปลงร่างจากคนเป็นปลา
- D180 การแปลงร่างจากคนเป็นแมลง
- D190 การแปลงร่างจากคนเป็นสัตว์เลื้อยคลาน และสัตว์อื่น
- D200-D299 การแปลงร่างจากคนเป็นสิ่งของ
 - D210 การแปลงร่างจากคนเป็นผัก
 - D230 การแปลงร่างจากคนเป็นแร่ธาตุ
 - D250 การแปลงร่างจากคนเป็นสิ่งประดิษฐ์
 - D270 การแปลงร่างจากคนเป็นสิ่งของอื่น ๆ
- D300-D399 การแปลงร่างจากสัตว์เป็นคน
 - D310-D349 การแปลงร่างจากสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมเป็นคน
 - D310 การแปลงร่างจากสัตว์ป่าเป็นคน
 - D330 การแปลงร่างจากสัตว์เลี้ยงเป็นคน
 - D350 การแปลงร่างจากนกเป็นคน
 - D370 การแปลงร่างจากปลาเป็นคน
 - D380 การแปลงร่างจากแมลงเป็นคน
 - D390 การแปลงร่างจากสัตว์เลื้อยคลาน และสัตว์อื่นเป็นคน
- D400-D499 การแปลงร่างลักษณะอื่น
 - D410 การแปลงร่างจากสัตว์ชนิดหนึ่งเป็นอีกชนิดหนึ่ง
 - D420 การแปลงร่างจากสัตว์เป็นสิ่งของ
 - D430 การแปลงร่างจากสิ่งของเป็นคน
 - D440 การแปลงร่างจากสิ่งของเป็นสัตว์
- D450-D499 การแปลงจากสิ่งของเป็นสิ่งของ
 - D450 การเปลี่ยนเป็นสิ่งของชนิดอื่น
 - D470 การเปลี่ยนวัสดุของสิ่งของ
 - D480 การเปลี่ยนขนาดของสิ่งของ
- D500-D599 วิธีการแปลงร่าง
 - D510 การแปลงร่างโดยการฝ่าฝืนข้อห้าม
 - D520 การแปลงร่างโดยอำนาจของถ้อยคำ

D530 การแปลงร่างโดยการสวมใส่

D550 การแปลงร่างโดยการกิน หรือดื่ม

D560 การแปลงร่างโดยวิธีการอื่น ๆ

D600-D699 สถานการณ์ของการแปลงร่าง

D610 การแปลงร่างซ้ำ ๆ

D620 การแปลงร่างเป็นบางครั้งบางคราว

D630 การแปลงร่าง และการถอนอำนาจได้ตั้งใจ

D640 เหตุจูงใจของการแปลงร่าง

D660 เหตุจูงใจอื่น ๆ ของการแปลงร่าง

D670 อำนาจการบิน

D680 สถานการณ์อื่น ๆ ของการแปลงร่าง

D700-D799 การถอนเวทมนตร์

D710 การถอนเวทมนตร์ด้วยการกระทำที่รุนแรง

D720 การถอนเวทมนตร์ด้วยการทำลาย

D730 การถอนเวทมนตร์ด้วยการยอมแพ้

D750 การถอนเวทมนตร์ด้วยความศรัทธา

D760 การถอนเวทมนตร์โดยวิธีการอื่น ๆ

D790 สถานการณ์ของการถอนเวทมนตร์

D800-D1699 ของวิเศษ

D800-D899 การเป็นเจ้าของของวิเศษ

D800 ของวิเศษ

D810-D859 การได้มาของของวิเศษ

D810 ของวิเศษที่ได้รับเป็นของขวัญ

D830 ของวิเศษที่ได้มาจากการกลอุบาย

D840 ของวิเศษที่ได้มาจากการค้นพบ

D850 ของวิเศษที่ได้มาโดยวิธีอื่น

D860 การสูญเสียของวิเศษ

D880 การฟื้นคืนของวิเศษ

D900-D1299 ชนิดของของวิเศษ

D900 ปราบกฎการณ์ธรรมชาติ

D910 น้ำวิเศษ

D930 แผ่นดินวิเศษ

D940 ป่าวิเศษ

D950 ต้นไม้วิเศษ

D960 สวนวิเศษและพืชวิเศษ

D980 ผลไม้และผักวิเศษ

D990-D1029 ความวิเศษทางร่างกาย

D990 ความวิเศษทางร่างกายของมนุษย์

D1010 ความวิเศษทางร่างกายของสัตว์

D1030 อาหารวิเศษ

D1040 เครื่องดื่มวิเศษ

D1050 เครื่องแต่งกายวิเศษ

D1070 เครื่องประดับวิเศษ

D1080 อาวุธวิเศษ

D1110 พาหนะวิเศษ

D1130 สิ่งก่อสร้างและส่วนประกอบ

D1150 เครื่องเรือนวิเศษ

D1170 ภาชนะและเครื่องใช้วิเศษ

D1210 อุปกรณ์ดนตรีวิเศษ

D1240 น้ำและยาวิเศษ

D1250 ของวิเศษอื่น ๆ

D1300-D1599 อานุภาพของของวิเศษ

D1300-D1379 ของวิเศษที่มีผลทำให้บุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลง

D1300 ของวิเศษที่ให้ความรู้เห็นธรรมชาติ

D1310 ของวิเศษที่ให้ข้อมูลเห็นธรรมชาติ

D1330 ของวิเศษที่เปลี่ยนแปลงร่างกายของบุคคล

D1350 ของวิเศษที่เปลี่ยนแปลงอารมณ์ของบุคคล

- D1360 ของวิเศษที่มีผลทำให้บุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลงชั่วคราว
- D1380 ของวิเศษที่ช่วยปกป้องบุคคล
- D1390 ของวิเศษที่ช่วยชีวิตบุคคล
- D1400-D1439 ของวิเศษที่ให้พลังอำนาจเหนือผู้อื่น
 - D1400 ของวิเศษที่เอาชนะผู้อื่น
 - D1410 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลไร้อำนาจ
 - D1420 ของวิเศษที่ดึงคนหรือสิ่งของให้เข้ามาหา
 - D1430 ของวิเศษที่ไล่ตามหรือจับกุม
- D1440 ของวิเศษที่ให้พลังอำนาจเหนือสัตว์
- D1450 ของวิเศษที่จัดหาสมบัติ
- D1470 ของวิเศษที่เป็นผู้จัดหา หรือผู้ให้บริการ
- D1500 ของวิเศษที่ควบคุมโรค
- D1520 ของวิเศษที่ให้การเดินทางที่มหัศจรรย์
- D1540 ของวิเศษที่ควบคุมสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ
- D1550 ของวิเศษที่เปิดปิดอย่างมหัศจรรย์
- D1560 ของวิเศษที่ให้บริการอื่นแก่เจ้าของ
- D1600-D1699 ลักษณะของของวิเศษ
 - D1600-D1649 ของวิเศษอัตโนมัติ
 - D1600 สิ่งของอัตโนมัติ
 - D1610 ของวิเศษพูดได้
 - D1620 กลไกวิเศษ
 - D1640 ของวิเศษอัตโนมัติอื่น ๆ
 - D1650 ลักษณะอื่น ๆ ของของวิเศษ
- D1700-D2199 อำนาจวิเศษ และการแสดงอำนาจวิเศษ
 - D1710-D1799 การครอบครอง และวิธีการทำให้เกิดอำนาจวิเศษ
 - D1710 การครอบครองอำนาจวิเศษ
 - D1720 การได้มาของอำนาจวิเศษ
 - D1740 การสูญเสียอำนาจวิเศษ
 - D1750 ลักษณะอื่น ๆ ของอำนาจวิเศษ

D1760 วิธีการทำให้เกิดอำนาจวิเศษ

D1800-D2199 การแสดงอำนาจวิเศษ

D1800-D1949 ลักษณะของอำนาจถาวร

D1810 อำนาจการรับรู้

D1820 อำนาจการมองเห็นและการได้ยิน

D1830 พละกำลังวิเศษ

D1840 ความคงกระพัน

D1850 การเป็นอมตะ

D1860 ความสวยงาม

D1870 ความสยดสยอง

D1880 การฟื้นคืนความอ่อนเยาว์

D1890 ความชรา

D1900 การทำให้รักด้วยเวทมนตร์

D1910 ความทรงจำ

D1920 ลักษณะอื่น ๆ ของอำนาจถาวร

D1950-D2049 ลักษณะของอำนาจชั่วคราว

D1960 การทำให้หลับ

D1980 การล่องหน

D2000 การทำให้ลืม

D2020 การเป็นไป

D2030 ลักษณะอื่น ๆ ของอำนาจชั่วคราว

D2050-D2099 อำนาจวิเศษที่เป็นการทำลาย

D2060 การทำให้บาดเจ็บ หรือเสียชีวิตด้วยเวทมนตร์

D2070 การทำให้หลงเสน่ห์

D2080 อำนาจวิเศษที่ใช้ทำลายคุณสมบัติของสิ่งอื่น

D2090 อำนาจอื่น ๆ ที่เป็นการทำลาย

D2100-D2149 อำนาจวิเศษอื่น ๆ

D2100 ความร่ำรวย

D2120 การเดินทาง

D2140 การควบคุมสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ

D2150-D2199 การแสดงอำนาจวิเศษอื่น ๆ

เห็นได้ว่า ดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้านของสตรี ทอมป์สันใช้พยัญชนะ D ในภาษาอังกฤษ แทนคำว่า Magic อันหมายถึง ความวิเศษ และใช้ตัวเลขกำกับอนุภาค หากมีอนุภาคย่อย จะใช้จุดทศนิยม เช่น

D1300-D1599 อนุภาพของของวิเศษ

D1344 ของวิเศษให้ความคงกระพัน

D1344.9 เครื่องแต่งกายวิเศษทำให้คงกระพัน

D1344.9.1 เสื้อเชิ้ตให้ความคงกระพัน

สำหรับอนุภาคความวิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรด ผู้วิจัยประยุกต์ใช้แนวคิดเรื่องการจัดอนุภาคความวิเศษจากดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้านของสตรี ทอมป์สัน มาจัดหมวดหมู่อนุภาคความวิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรด เพื่อให้สะดวกในการเปรียบเทียบอนุภาคระหว่างเดอะไวท์โรดกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน เนื่องจากมีอนุภาคจำนวนหนึ่งที่ไม่ปรากฏตรงกันการจัดระบบอนุภาค ผู้วิจัยใช้พยัญชนะ ว แทนคำว่า อนุภาคความวิเศษ และใช้ตัวเลขกำกับอนุภาค โดยเริ่มต้นจากหลักสิบ ดังนี้

ว 10-ว 1999 ของวิเศษ

ว 2000-ว 7999 อำนาจวิเศษ

มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ว 10-ว 1999 ของวิเศษ

ว 10-ว 199 ชนิดของของวิเศษ

ว 10-ว 49 สิ่งประดิษฐ์วิเศษ

ว 50-ว 79 สถานที่วิเศษและส่วนประกอบของสถานที่

ว 80-ว 89 เครื่องแต่งกายวิเศษ

ว 90-ว 99 อุปกรณ์ที่ใช้เดินทางและยานพาหนะวิเศษ

ว 100-ว 119 อาวุธวิเศษ

ว 120-ว 129 เอกสารและรูปภาพวิเศษ

ว 130-ว 149 ของวิเศษที่มีอยู่ตามธรรมชาติ

ว 150-ว 159 สิ่งบริโภควิเศษ

ว 160-ว 169 เครื่องประดับวิเศษ

ว 200-ว 899 อานุภาพของของวิเศษ

ว 210-ว 229 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลง

ว 210-ว 219 ของวิเศษที่เปลี่ยนแปลงลักษณะทางร่างกายของบุคคล

ว 211 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลสวยงาม

ว 212 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลน่าเกลียดน่ากลัว

ว 213 ของวิเศษที่เปลี่ยนแปลงสีของดวงตา

ว 214 ของวิเศษที่เปลี่ยนแปลงสีผมของบุคคล

ว 220-ว 229 ของวิเศษที่เปลี่ยนแปลงลักษณะทางจิตใจของบุคคล

ว 221 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลสนุกสนาน

ว 222 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลกลัวหาญ

ว 223 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลโหดเหี้ยม

ว 224 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลบ้าคลั่ง

ว 230-ว 279 ของวิเศษที่ช่วยปกป้องบุคคล

ว 230 ของวิเศษที่ช่วยป้องกันโรค

ว 240 ของวิเศษที่ช่วยป้องกันจากการโจมตี

ว 250 ของวิเศษที่ช่วยป้องกันจากสัตว์ป่า

ว 260 ของวิเศษที่ช่วยป้องกันจากการเผาไหม้

ว 270 ของวิเศษที่ช่วยป้องกันจากการจมน้ำ

ว 280-ว 370 ของวิเศษที่ช่วยรักษาบุคคล

ว 280 ของวิเศษที่ช่วยรักษาโรค

ว 290 ของวิเศษที่ช่วยรักษาไข้

ว 300 ของวิเศษที่ช่วยรักษาบาดแผล

ว 310 ของวิเศษที่ช่วยห้ามเลือด

ว 320 ของวิเศษที่ช่วยบรรเทาความเจ็บปวด

ว 330 ของวิเศษที่ช่วยซ่อมแซมส่วนต่างๆของร่างกาย

ว 340 ของวิเศษที่ช่วยฟื้นฟูพลังกำลัง

ว 350 ของวิเศษที่ช่วยฟื้นฟูสติ

ว 360 ของวิเศษที่ช่วยฟื้นฟูความทรงจำ

ว 370 ของวิเศษที่ช่วยรักษาชีวิต

- ว 380-ว 899 ของวิเศษที่มีอิทธิฤทธิ์อื่น ๆ
- ว 380 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลล่องหนได้
 - ว 390 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลหายตัวได้
 - ว 400 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลแปลงร่างได้
 - ว 410 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลหลงลืม
 - ว 420 ของวิเศษที่ใช้ชุบชีวิต
 - ว 430 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลคงกระพัน
 - ว 440 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลเป็นอมตะ
 - ว 450 ของวิเศษที่ใช้ถอนเวทมนตร์
 - ว 460 ของวิเศษที่ให้คำแนะนำ
 - ว 470 ของวิเศษที่ให้ความสามารถในการมองเห็น
 - ว 480 ของวิเศษที่ใช้เรียกผู้ช่วย
 - ว 490 ของวิเศษที่ใช้เรียกสัตว์
 - ว 500 ของวิเศษที่ใช้เรียกหรือนำมาซึ่งสิ่งของอื่น
 - ว 510 ของวิเศษที่ใช้เตือนอันตราย
 - ว 520 ของวิเศษที่ใช้บอกตำแหน่งผู้สูญหาย
 - ว 530 ของวิเศษที่ใช้ข้ามแม่น้ำ
 - ว 540 ของวิเศษที่ใช้ตัดบางสิ่ง
 - ว 550 ของวิเศษที่ใช้ทำลายสิ่งกีดขวาง
 - ว 560 ของวิเศษที่ใช้เปิดเผยสิ่งที่ซ่อนอยู่
 - ว 570 ของวิเศษที่ใช้ช่วยทำงาน
 - ว 580 ของวิเศษที่ใช้เดินทาง
 - ว 590 ของวิเศษที่ใช้เอาชนะบุคคลอื่น
 - ว 600 ของวิเศษที่ให้พลังกำลัง
 - ว 610 ของวิเศษที่ให้พลังในการบิน
 - ว 620 ของวิเศษที่ให้พลังในการทำนาย
 - ว 630 ของวิเศษที่ทำให้เคลื่อนที่ได้อย่างรวดเร็ว
 - ว 640 ของวิเศษที่ช่วยนำทาง
 - ว 650 ของวิเศษที่ทำให้สมปรารถนา

- ว 660 ของวิเศษที่ช่วยแก้ปัญหาเรื่องการออกเสียง
- ว 670 ของวิเศษที่ใช้ปราบศัตรู
- ว 680 ของวิเศษที่ใช้ควบคุมสัตว์
- ว 690 ของวิเศษให้บุคคล
- ว 700 ของวิเศษให้กองทัพ
- ว 710 ของวิเศษให้สิ่งของ
- ว 720 ของวิเศษให้คำทำนาย
- ว 730 ของวิเศษให้แสงสว่าง
- ว 740 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลมองไม่เห็น
- ว 750 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลมองเห็นภาพลวงตา
- ว 760 ของวิเศษที่เหนี่ยวรั้งบุคคล
- ว 770 ของวิเศษที่กักขังบุคคล
- ว 780 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลหลับ
- ว 790 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลอ่อนแอ
- ว 800 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลสลบ
- ว 810 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลบาดเจ็บ
- ว 820 ของวิเศษที่สะกด หรือควบคุมจิตใจบุคคล
- ว 830 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลกลายเป็นหิน
- ว 840 ของวิเศษที่ฆ่าคน
- ว 850 ของวิเศษที่มีอำนาจทำลายล้าง
- ว 900-ว 1299 ลักษณะของของวิเศษ
 - ว 910 ของวิเศษที่ทำงานอัตโนมัติ
 - ว 920 ของวิเศษที่เปิดปิดได้เอง
 - ว 930 ของวิเศษที่ปรับให้พอดีกับผู้สวมใส่
 - ว 940 ของวิเศษที่เคลื่อนย้ายตัวเองได้
 - ว 950 ของวิเศษที่เปลี่ยนแปลงตัวเองได้
 - ว 960 ของวิเศษที่ทำลายตัวเองได้
 - ว 970 ของวิเศษที่ส่องแสงได้
 - ว 990 ของวิเศษที่ไม่มีวันหมด

- ว 1000 ของวิเศษที่ฟื้นฟูตัวเองได้
- ว 1010 ของวิเศษที่ป้องกันการเข้าถึง
- ว 1020 ของวิเศษที่พูดได้
- ว 1030 ของวิเศษที่หัวเราะได้
- ว 1040 ของวิเศษที่ล่องหนได้
- ว 1050 ของวิเศษทนไฟ
- ว 1060 ของวิเศษทนกระแสไฟฟ้า
- ว 1070 ของวิเศษที่มีชีวิตขึ้นมาได้
- ว 1080 ของวิเศษที่ไล่ตาม หรือจับกุมได้
- ว 1090 ของวิเศษที่มีแรงดึงดูด
- ว 1100 ของวิเศษที่ดึงดูดใจบุคคล
- ว 1110 ของวิเศษที่เจ้าของใช้ได้เพียงคนเดียว
- ว 1120 ของวิเศษที่เจ้าของเรียกมาได้
- ว 1130 ของวิเศษที่ต่อต้านเจ้าของได้
- ว 1140 ของวิเศษที่ทำงานตรงกันข้าม
- ว 1150 ของวิเศษที่แม่นยำ
- ว 1160 ของวิเศษที่มีความแข็งแกร่ง
- ว 1170 ของวิเศษที่มีความเร็วสูง
- ว 1180 ของวิเศษที่สูญเสียพลังงานจากการใช้งาน
- ว 1190 ของวิเศษที่ทำลายไม่ได้
- ว 1200 ของวิเศษที่หายไปตัวเอง
- ว 1210 ของวิเศษที่ต้องใช้คำสั่งที่ถูกต้อง
- ว 1220 ของวิเศษที่ดัดแปลงให้ดีขึ้นได้
- ว 1230 ของวิเศษที่ควบคุมปรากฏการณ์ธรรมชาติได้
- ว 1240 ของวิเศษที่เปลี่ยนแปลงสิ่งอื่นได้
- ว 1250 ของวิเศษที่มีความรุนแรง
- ว 1300-ว 1999 ที่มาของของวิเศษ
 - ว 1310-ว 1319 ของวิเศษจากสิ่งเหนือธรรมชาติ
 - ว 1320-ว 1339 ของวิเศษจากบุคคล

- ว 1340-ว 1349 ของวิเศษจากเครื่องคนเครื่องสัตว์
- ว 1350-ว 1359 ของวิเศษจากอิทธิฤทธิ์
- ว 1360-ว 1369 ของวิเศษจากการแสวงหา
- ว 1370-ว 1379 ของวิเศษจากการขโมย
- ว 1380-ว 1399 ของวิเศษจากการสืบทอด
- ว 1400-ว 1419 ของวิเศษที่เป็นรางวัลตอบแทน
- ว 1420-ว 1429 ของวิเศษจากการปราบศัตรู
- ว 1430-ว 1439 ของวิเศษจากกลอุบาย
- ว 1440-ว 1449 ของวิเศษจากการเลี้ยงดวง
- ว 1450-ว 1459 ของวิเศษจากการสร้างขึ้น
- ว 1460-ว 1999 ของวิเศษจากสิ่งของอื่น

ว 2000-ว 7999 อำนาจวิเศษ

- ว 2000-ว 6999 ชนิดของอำนาจวิเศษ
 - ว 2100-ว 2199 อำนาจการโจมตีและทำลายล้าง
 - ว 2200-ว 2299 อำนาจการเดินทาง
 - ว 2300-ว 2399 อำนาจการเรียก
 - ว 2400-ว 2499 อำนาจการป้องกัน
 - ว 2500-ว 2599 อำนาจการหายตัว
 - ว 2600-ว 2699 อำนาจการมองเห็น
 - ว 2700-ว 2799 อำนาจการแปลงร่าง
 - ว 2800-ว 2899 อำนาจการบิน
 - ว 2900-ว 2999 อำนาจการทำให้หยุดนิ่ง
 - ว 3000-ว 3099 อำนาจการรักษา
 - ว 3100-ว 3199 อำนาจการได้ยินเสียง
 - ว 3200-ว 3299 อำนาจการกักขัง
 - ว 3300-ว 3399 อำนาจการรับรู้
 - ว 3400-ว 3499 อำนาจการสะกดจิต
 - ว 3500-ว 3599 อำนาจการทำให้แข็งแกร่ง
 - ว 3600-ว 3699 อำนาจการถอนเวทมนตร์

- ว 3700-ว 3799 อำนาจการสร้าง
- ว 3800-ว 3899 อำนาจการทำลายวัตถุสิ่งของ
- ว 3900-ว 3999 อำนาจการครอบงำด้วยการเข้าสิง
- ว 4000-ว 4099 อำนาจการเป็นอมตะ
- ว 4100-ว 4199 อำนาจการเปิดและปิด
- ว 4200-ว 4299 อำนาจการเคลื่อนย้าย
- ว 4300-ว 4399 อำนาจการเคลื่อนไหว
- ว 4400-ว 4499 อำนาจการทำให้ต้องคำสาป
- ว 4500-ว 4599 อำนาจการเข้าฝัน
- ว 4600-ว 4699 อำนาจการควบคุมเหตุการณ์และธรรมชาติ
- ว 4700-ว 4799 อำนาจการทำให้หลับ
- ว 4800-ว 4899 อำนาจการทำให้เกิดภาพลวงตา
- ว 4900-ว 4999 อำนาจความคงกระพัน
- ว 5000-ว 5099 อำนาจการทำให้อ่อนแอ
- ว 5100-ว 5199 อำนาจการทำให้เป็นอัมพาต
- ว 5200-ว 5299 อำนาจการชุบชีวิต
- ว 5300-ว 5399 อำนาจการทำให้สลบ
- ว 5400-ว 5499 อำนาจการทำให้เสียชีวิต
- ว 5500-ว 5599 อำนาจการฟื้นฟูความเสียหาย
- ว 5600-ว 5699 อำนาจการทำให้สว่างและมีด
- ว 5700-ว 5799 อำนาจการยึดเหนี่ยว
- ว 5800-ว 5899 อำนาจการขับไล่ปีศาจ
- ว 5900-ว 5999 อำนาจการล่องหน
- ว 6000-ว 6099 อำนาจการลอกเลียนความสามารถ
- ว 6100-ว 6199 อำนาจการทำให้ได้รับพิษ
- ว 6200-ว 6299 อำนาจการทำให้พิการ
- ว 6300-ว 6399 อำนาจการมีอายุยืน
- ว 6400-ว 6499 อำนาจความอ่อนเยาว์
- ว 6500-ว 6599 อำนาจการทำให้บ้าคลั่ง

ว 6600-ว 6999 อำนาจการทำให้ล้ม

ว 7000-ว 7999 การครอบครองและที่มาของอำนาจพิเศษ

ว 7100-ว 7199 การครอบครองอำนาจพิเศษ

ว 7110-ว 7119 อำนาจของสิ่งเหนือธรรมชาติ

ว 7120-ว 7129 อำนาจของบุคคล

ว 7130-ว 7139 อำนาจของเครื่องคนเครื่องสัตว์

ว 7200-ว 7999 ที่มาของอำนาจพิเศษ

ว 7210-ว 7219 อำนาจจากสิ่งเหนือธรรมชาติ

ว 7220-ว 7229 อำนาจจากอิทธิฤทธิ์

ว 7230-ว 7239 อำนาจจากการสืบทอด

ว 7240-ว 7249 อำนาจที่เป็นรางวัลตอบแทน

ว 7250-ว 7259 อำนาจจากการเรียนรู้

ว 7260-ว 7269 อำนาจจากการจับ

ว 7270-ว 7279 อำนาจจากคำสาป

ว 7280-ว 7289 อำนาจจากของวิเศษ

ว 7290-ว 7299 อำนาจจากการกิน หรือดื่ม

ว 7300-ว 7999 อำนาจจากความคิด

หากในแต่ละหมวดมีหมวดย่อย ผู้วิจัยใช้จุดทศนิยมเช่นเดียวกับดัชนีอนุภาคนิทาน
พื้นบ้าน เช่น

ว 210-ว 229 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลง

ว 210-ว 219 ของวิเศษที่เปลี่ยนแปลงลักษณะทางร่างกายของบุคคล

ว 211 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลสวยงาม

ว 211.1 สร้อยวิเศษทำให้บุคคลสวยงาม

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้แสดงรายละเอียดของดัชนีอนุภาคความวิเศษในนวนิยายมหัศจรรย์
เรื่อง เดอะไวท์โรดไว้ในภาคผนวก เพื่อให้เห็นผู้อ่านมองเห็นภาพรวมทั้งหมด

อนุภาคที่ปรากฏตรงกัน

ผลการศึกษา พบว่า มีอนุภาคความวิเศษที่ปรากฏตรงกัน ทั้งอนุภาคของวิเศษ
และอนุภาคอำนาจพิเศษ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. อนุภาคของวิเศษ อนุภาคของวิเศษในเรื่องเดอะไวท์ไรต์กับดัชนีอนุภาคนิทาน
พื้นบ้าน ตรงกัน 4 ด้าน ดังนี้

1.1 ชนิดของของวิเศษ

1.2 อนุภาพของของวิเศษ

1.3 ลักษณะของของวิเศษ

1.4 ที่มาของของวิเศษ

ดังรายละเอียดในตารางต่อไปนี้

1.1 ชนิดของของวิเศษ หมายถึง ประเภทต่าง ๆ ของของวิเศษ ปรากฏตรงกันทั้งสิ้น
จำนวน 53 อนุภาค ดังตารางที่ 3-1

ตารางที่ 3-1 จำนวนอนุภาคของวิเศษที่ปรากฏตรงกัน

ลำดับที่	หมวดของวิเศษ	จำนวน	อันดับที่
1	ของวิเศษที่มีอยู่ตามธรรมชาติ	12	1
2	สิ่งประดิษฐ์วิเศษ	9	2
3	สถานที่วิเศษและส่วนประกอบของสถานที่	8	3
4	อาวุธวิเศษ	6	4
5	สิ่งบริโภควิเศษ	5	5
6	เครื่องแต่งกายวิเศษ	4	6
7	เครื่องประดับวิเศษ	3	7
8	อุปกรณ์ที่ใช้เดินทางและยานพาหนะวิเศษ	3	7
9	เอกสารและรูปภาพวิเศษ	3	7
รวม		53	

ตารางที่ 3-1 แสดงให้เห็นว่า อนุภาคของวิเศษในเรื่อง เดอะไวท์ไรต์ที่ปรากฏตรงกับดัชนี
อนุภาคนิทานพื้นบ้าน มีจำนวน 53 อนุภาค หมวดของวิเศษที่ปรากฏตรงกันมากที่สุด คือ
ของวิเศษที่มีอยู่ตามธรรมชาติ จำนวน 12 อนุภาค

1.1.1 ของวิเศษที่มีอยู่ตามธรรมชาติ ปรากฏตรงกัน จำนวน 12 อนุภาค ดังตารางที่ 3-2

ตารางที่ 3-2 การเปรียบเทียบชนิดของของวิเศษที่มีอยู่ตามธรรมชาติที่ปรากฏตรงกัน

ลำดับที่	อนุภาคในดัชนีเดอะไวท์โรด	อนุภาคในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน
1	ว 131 ต้นไม้วิเศษ	D950 ต้นไม้วิเศษ
2	ว 132 หินวิเศษ	D931 หินวิเศษ
3	ว 133 พืชวิเศษ	D965 พืชวิเศษ
4	ว 134 ดอกไม้วิเศษ	D975 ดอกไม้วิเศษ
5	ว 135 เมฆวิเศษ	D901 เมฆวิเศษ
6	ว 137 ขนนกวิเศษ	D1021 ขนนกวิเศษ
7	ว 139 ฝุ่นวิเศษ	D935.3 ฝุ่นวิเศษ
8	ว 140 ผงวิเศษ	D1246 ผง หรือแป้งวิเศษ
9	ว 141 ดวงดาววิเศษ	D1291.2 ดวงดาววิเศษ
10	ว 142 เมล็ดพืชวิเศษ	D971 เมล็ดวิเศษ
11	ว 143 บ่อน้ำวิเศษ	D926 บ่อน้ำวิเศษ
12	ว 145 แสงวิเศษ	D1162 แสงวิเศษ

ตารางที่ 3-2 แสดงให้เห็นว่าอนุภาคของวิเศษที่มีอยู่ตามธรรมชาติในเรื่อง เดอะไวท์โรดที่ปรากฏตรงกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน มีจำนวน 12 อนุภาค ได้แก่ ต้นไม้วิเศษ หินวิเศษ พืชวิเศษ ดอกไม้วิเศษ เมฆวิเศษ ขนนกวิเศษ ฝุ่นวิเศษ ผงวิเศษ ดวงดาววิเศษ เมล็ดพืชวิเศษ บ่อน้ำวิเศษ และแสงวิเศษ

1.1.2 สิ่งประดิษฐ์วิเศษ ปรากฏตรงกัน จำนวน 9 อนุภาค ดังตารางที่ 3-3

ตารางที่ 3-3 การเปรียบเทียบชนิดของสิ่งประดิษฐ์วิเศษที่ปรากฏตรงกัน

ลำดับที่	อนุภาคในดัชนีเดอะไวท์โรด	อนุภาคในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน
1	ว 24 จรวดวิเศษ	D1093 จรวดวิเศษ
2	ว 29 เข็มกลัดวิเศษ	D1072.3 เข็มกลัดวิเศษ
3	ว 30 หวีวิเศษ	D1072.1 หวีวิเศษ
4	ว 37 รูปปั้นวิเศษ	D1268 รูปปั้นวิเศษ
5	ว 40 กระจกวิเศษ	D1163 กระจกวิเศษ
6	ว 41 แก้ววิเศษ	D1151.2 แก้ววิเศษ
7	ว 42 กล้องวิเศษ	D1174 กล้องวิเศษ
8	ว 44 เครื่องดนตรีวิเศษ	D1224 อุปกรณ์ดนตรีวิเศษ
9	ว 45 ภูมยเจวิเศษ	D1158, D1176 ลูกภูมยเจวิเศษ

ตารางที่ 3-3 แสดงให้เห็นว่า อนุภาคสิ่งประดิษฐ์วิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรด ที่ปรากฏตรงกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน มีจำนวน 9 อนุภาค ได้แก่ จรวดวิเศษ เข็มกลัดวิเศษ หวีวิเศษ รูปปั้นวิเศษ กระจกวิเศษ แก้ววิเศษ กล้องวิเศษ เครื่องดนตรีวิเศษ และภูมยเจวิเศษ

1.1.3 สถานที่วิเศษและส่วนประกอบของสถานที่ ปรากฏตรงกัน จำนวน 8 อนุภาค ดังตารางที่ 3-4

ตารางที่ 3-4 การเปรียบเทียบชนิดของสถานที่วิเศษและส่วนประกอบของสถานที่ที่ปรากฏตรงกัน

ลำดับที่	อนุภาคในเรื่องเดอะไวท์โรด	อนุภาคในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน
1	ว 51 เกาะวิเศษ	D936 เกาะวิเศษ
2	ว 61 กระจังวิเศษ	D1138 กระจังวิเศษ
3	ว 62 หอคอยวิเศษ	D1149 หอคอยวิเศษ
4	ว 63 ปราสาทวิเศษ	D1131 ปราสาทวิเศษ D1132 พระราชวังวิเศษ
5	ว 66 ห้องวิเศษ	D1141 ห้องวิเศษ

ตารางที่ 3-4 (ต่อ)

ลำดับที่	อนุภาคในเรื่องเดอะไวท์โรด	อนุภาคในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน
6	ว 71 ประตูลิเศษ	D1146 ประตูลิเศษ
7	ว 74 บันไดลิเศษ	D1144 บันไดลิเศษ
8	ว 75 หน้าต่าลิเศษ	D1145 หน้าต่าลิเศษ

ตารางที่ 3-4 แสดงให้เห็นว่า อนุภาคสถานที่ลิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรดที่ปรากฏ ตรงกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน มีจำนวน 8 อนุภาค ได้แก่ เกาะลิเศษ กระจังลิเศษ หอคอยลิเศษ ปราสาทลิเศษ ห้องลิเศษ ประตูลิเศษ บันไดลิเศษ และหน้าต่าลิเศษ

1.1.4 อาวุธลิเศษ ปรากฏตรงกัน จำนวน 6 อนุภาค ดังตารางที่ 3-5

ตารางที่ 3-5 การเปรียบเทียบชนิดของอาวุธลิเศษที่ปรากฏตรงกัน

ลำดับที่	อนุภาคในเรื่องเดอะไวท์โรด	อนุภาคในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน
1	ว 111 ปืนลิเศษ	D1096.1 ปืนลิเศษ
2	ว 112 ดาบลิเศษ	D1081 ดาบลิเศษ
3	ว 113 ไม้เท้าลิเศษ	D1254 ไม้เท้าลิเศษ
4	ว 114 มีดลิเศษ	D1083 มีดลิเศษ
5	ว 115 ไม้กายสิทธิ์ลิเศษ	D1254.1 ไม้กายสิทธิ์ลิเศษ
6	ว 116 ธนูลิเศษ	D1091 คันธนูลิเศษ

ตารางที่ 3-5 แสดงให้เห็นว่า อนุภาคอาวุธลิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรดที่ปรากฏ ตรงกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน มีจำนวน 6 อนุภาค ได้แก่ ปืนลิเศษ ดาบลิเศษ ไม้เท้าลิเศษ มีดลิเศษ ไม้กายสิทธิ์ลิเศษ และธนูลิเศษ

1.1.5 สิ่งบริโภคลิเศษ ปรากฏตรงกัน จำนวน 5 อนุภาค ดังตารางที่ 3-6

ตารางที่ 3-6 การเปรียบเทียบชนิดของสิ่งบริโภคพิเศษที่ปรากฏตรงกัน

ลำดับที่	อนุภาคในเรื่องเดอะไวท์โรด	อนุภาคในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน
1	ว 151 ยาวิเศษ	D1241 ยาวิเศษ
2	ว 152 เครื่องดื่มวิเศษ	D1040 เครื่องดื่มวิเศษ
3	ว 153 อาหารวิเศษ	D1030 อาหารวิเศษ
4	ว 154 บุหรีวิเศษ	D1261 บุหรีมวนใหญ่ หรือชิการ์
5	ว 155 น้ำยาวิเศษ	D1242 ของเหลววิเศษ

ตารางที่ 3-6 แสดงให้เห็นว่า อนุภาคสิ่งบริโภคพิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรด ที่ปรากฏตรงกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน มีจำนวน 5 อนุภาค ได้แก่ ยาวิเศษ เครื่องดื่มวิเศษ อาหารวิเศษ บุหรีวิเศษ และน้ำยาวิเศษ

1.1.6 เครื่องแต่งกายวิเศษ ปรากฏตรงกัน จำนวน 4 อนุภาค ดังตารางที่ 3-7

ตารางที่ 3-7 การเปรียบเทียบชนิดของเครื่องแต่งกายพิเศษที่ปรากฏตรงกัน

ลำดับที่	อนุภาคในเรื่องเดอะไวท์โรด	อนุภาคในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน
1	ว 82 เกราะวิเศษ	D1101 เกราะวิเศษ
2	ว 83 เสื้อผ้าวิเศษ	D1050 เสื้อผ้าวิเศษ
3	ว 84 ถุงมือวิเศษ	D1066 ถุงมือวิเศษ
4	ว 89 รองเท้าวิเศษ	D1065.2 รองเท้าวิเศษ

ตารางที่ 3-7 แสดงให้เห็นว่า อนุภาคเครื่องแต่งกายพิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรด ปรากฏตรงกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน มีจำนวน 4 อนุภาค ได้แก่ เกราะวิเศษ เสื้อผ้าวิเศษ ถุงมือวิเศษ และรองเท้าวิเศษ

1.1.7 เครื่องประดับพิเศษ ปรากฏตรงกันจำนวน 3 อนุภาค ดังตารางที่ 3-8

ตารางที่ 3-8 การเปรียบเทียบชนิดของเครื่องประดับวิเศษที่ปรากฏตรงกัน

ลำดับที่	อนุภาคในเรื่องเดอะไวท์โรด	อนุภาคในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน
1	ว 161 สร้อยวิเศษ	D1073 สร้อยคอวิเศษ
2	ว 162 แหวนวิเศษ	D1076 แหวนวิเศษ
3	ว 163 อัญมณีวิเศษ	D1071 อัญมณีวิเศษ

ตารางที่ 3-8 แสดงให้เห็นว่า อนุภาคเครื่องประดับวิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรด ที่ปรากฏตรงกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน มีจำนวน 3 อนุภาค ได้แก่ สร้อยวิเศษ แหวนวิเศษ และอัญมณีวิเศษ

1.1.8 อุปกรณ์ที่ใช้เดินทางและยานพาหนะวิเศษ ปรากฏตรงกัน จำนวน 3 อนุภาค หากแต่ปรากฏตรงกับอนุภาคย่อยในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน ดังตารางที่ 3-9

ตารางที่ 3-9 การเปรียบเทียบชนิดของอุปกรณ์ที่ใช้เดินทางและยานพาหนะวิเศษที่ปรากฏตรงกัน

ลำดับที่	อนุภาคในเรื่องเดอะไวท์โรด	อนุภาคในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน
1	ว 91 ลิฟต์วิเศษ	D1539.1 ลิฟต์วิเศษ
2	ว 97 รถวิเศษ	ปรากฏตรงกับอนุภาคย่อย
	ว 97.1 รถม้าวิเศษ	D1111 รถม้าวิเศษ
	ว 97.2 รถรางวิเศษ	ไม่ปรากฏ
	ว 97.3 รถยนต์วิเศษ	ไม่ปรากฏ
	ว 97.4 รถบรรทุกวิเศษ	D1113 รถบรรทุกวิเศษ
	ว 97.5 รถไฟฟ้าวิเศษ	ไม่ปรากฏ
3	ว 98 เรือวิเศษ	ปรากฏตรงกับอนุภาคย่อย
	ว 98.1 เรือสำเภาวิเศษ	D1123 เรือสำเภาวิเศษ
	ว 98.2 เรือเหาะวิเศษ	D1118 เรือเหาะวิเศษ
	ว 98.3 เรือดำน้ำวิเศษ	D1525 เรือดำน้ำวิเศษ

ตารางที่ 3-9 แสดงให้เห็นว่า อนุภาคยานพาหนะพิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรด ปรากฏตรงกับอนุภาคย่อยในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน

1.1.9 เอกสารและรูปภาพพิเศษ ปรากฏตรงกัน จำนวน 3 อนุภาค ดังตารางที่ 3-10

ตารางที่ 3-10 การเปรียบเทียบชนิดของเอกสารและรูปภาพพิเศษที่ปรากฏตรงกัน

ลำดับที่	อนุภาคในเรื่องเดอะไวท์โรด	อนุภาคในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน
1	ว 121 หนังสือพิเศษ	D1266 หนังสือพิเศษ
2	ว 123 บัตรพิเศษ	D1267 บัตรพิเศษ
3	ว 124 รูปภาพพิเศษ	D1266.2 รูปภาพพิเศษ

ตารางที่ 3-10 แสดงให้เห็นว่า อนุภาคเอกสารและรูปภาพพิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรดที่ปรากฏตรงกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน มีจำนวน 3 อนุภาค ได้แก่ หนังสือพิเศษ บัตรพิเศษ และรูปภาพพิเศษ

1.2 อนุภาพของของวิเศษ หมายถึง อิทธิฤทธิ์ของของวิเศษที่ส่งผลต่อบุคคล ปรากฏตรงกันทั้งสิ้น จำนวน 65 อนุภาค ดังตารางที่ 3-11

ตารางที่ 3-11 การเปรียบเทียบอนุภาพของของวิเศษที่ปรากฏตรงกัน

ลำดับที่	อนุภาคในเรื่องเดอะไวท์โรด	อนุภาคในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน
1	ว 211.1 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลสวยงาม	D1337 ของวิเศษทำให้สวย
2	ว 211.2 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลน่าเกลียด น่ากลัว	D1337.2 ของวิเศษทำให้น่ากลัว น่าสยดสยอง
3	ว 213.1 ของวิเศษที่เปลี่ยนแปลงสีผม ของบุคคล	D57.3 ผมและผิวเปลี่ยนเป็นสีทอง
4	ว 221 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลสนุกสนาน	D1359.3 ของวิเศษทำให้สนุกสนาน

ตารางที่ 3-11 (ต่อ)

ลำดับที่	อนุภาคในเรื่องเดอะไวท์โรด	อนุภาคในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน
5	ว 222 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลกล้าหาญ	D1358 ของวิเศษทำให้กล้าหาญ
6	ว 223 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลโหดเหี้ยม	D1357 ของวิเศษทำให้โหดเหี้ยม
7	ว 224 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลบ้าคลั่ง	D1367 ของวิเศษทำให้เสียสติ
8	ว 230 ของวิเศษที่ช่วยป้องกันโรค	D1500.2 ของวิเศษที่ช่วยป้องกันโรค
9	ว 240 ของวิเศษที่ช่วยป้องกันจากการโจมตี	D1381 ของวิเศษที่ช่วยป้องกันจากการโจมตี
10	ว 250 ของวิเศษที่ช่วยป้องกันจากสัตว์ป่า	D1447 ของวิเศษที่ช่วยป้องกันจากสัตว์ป่า
11	ว 260 ของวิเศษที่ช่วยป้องกันจากการเผาไหม้	D1382 ของวิเศษที่ช่วยป้องกันจากความหนาว หรือการเผาไหม้
12	ว 270 ของวิเศษที่ช่วยป้องกันจากการจมน้ำ	D1388 ของวิเศษช่วยป้องกันจากการจมน้ำ
13	ว 280 ของวิเศษที่ช่วยรักษาโรค	D1500.1 ของวิเศษที่ช่วยรักษาโรค
14	ว 290 ของวิเศษที่ช่วยรักษาไข้	D1502.3 ของวิเศษที่ช่วยรักษาไข้
15	ว 300 ของวิเศษที่ช่วยรักษาบาดแผล	D1503 ของวิเศษที่ช่วยรักษาบาดแผล
16	ว 310 ของวิเศษที่ช่วยห้ามเลือด	D1504 ของวิเศษที่ช่วยห้ามเลือดได้
17	ว 320 ของวิเศษที่ช่วยบรรเทาความเจ็บปวด	D1514 ของวิเศษที่ช่วยบรรเทาความเจ็บปวด
18	ว 331 ของวิเศษที่ช่วยรักษากระดูกหัก	D1518.4 ของวิเศษที่ช่วยรักษากระดูกหัก
19	ว 340 ของวิเศษที่ช่วยฟื้นฟูพลังกำลัง	D1519.1 ของวิเศษที่ช่วยฟื้นฟูพลังกำลัง
20	ว 350 ของวิเศษที่ช่วยฟื้นฟูสติ	D1508 ของวิเศษฟื้นฟูสติ
21	ว 360 ของวิเศษที่ช่วยฟื้นฟูความทรงจำ	D1366 ของวิเศษที่มีผลต่อความทรงจำ
22	ว 370 ของวิเศษที่ช่วยรักษาชีวิต	D1392 ของวิเศษรักษาชีวิตเจ้าของจากความตาย
23	ว 380 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลล่องหนได้	D1361 ของวิเศษที่ทำให้ล่องหนได้
24	ว 390 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลหายตัวได้	D1405 ของวิเศษที่ทำให้หายตัวได้
25	ว 410 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลหลงลืม	D1365 ของวิเศษที่ทำให้ลืม

ตารางที่ 3-11 (ต่อ)

ลำดับที่	อนุภาคในเรื่องเดอะไวท์โรด	อนุภาคในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน
26	ว 430 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลคงกระพัน	D1344 ของวิเศษให้ความคงกระพัน
27	ว 440 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลเป็นอมตะ	D1346 ของวิเศษให้เป็นอมตะ
28	ว 450 ของวิเศษที่ใช้ถอนเวทมนตร์	D1396 ของวิเศษที่หยุดการสะกด ของคาถาเวทมนตร์ D771 การถอนเวทมนตร์โดยใช้ของวิเศษ
29	ว 460 ของวิเศษที่ให้คำแนะนำ	D1312 ของวิเศษให้คำแนะนำ
30	ว 470 ของวิเศษที่ให้ความสามารถในการมองเห็น	D1331.1 ของวิเศษที่ให้ความสามารถในการมองเห็น D1323 ของวิเศษให้ตาทิพย์
31	ว 480 ของวิเศษที่ใช้เรียกผู้ช่วย	D1421 ของวิเศษเรียกผู้ช่วย
32	ว 490 ของวิเศษที่ใช้เรียกสัตว์	D1441 ของวิเศษเรียกสัตว์
33	ว 500 ของวิเศษที่ใช้เรียก หรือนำมาซึ่งสิ่งของอื่น	D1428 ของวิเศษนำมาซึ่งสิ่งของอื่น
34	ว 510 ของวิเศษที่ใช้เตือนอันตราย	D1317 ของวิเศษเตือนอันตราย
35	ว 520 ของวิเศษที่ใช้บอกตำแหน่งผู้สูญหาย	D1315 ของวิเศษบอกที่ตั้งผู้สูญหาย
36	ว 530 ของวิเศษที่ใช้ข้ามแม่น้ำ	D1524 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลข้ามผ่านแม่น้ำได้
37	ว 540 ของวิเศษที่ใช้ตัดบางสิ่ง	D1564 ของวิเศษที่ใช้ผ่า หรือตัดบางสิ่ง
38	ว 550 ของวิเศษที่ใช้ทำลายสิ่งกีดขวาง	D1562 ของวิเศษทำลายสิ่งกีดขวาง
39	ว 570 ของวิเศษที่ใช้ช่วยทำงาน	D1581 ของวิเศษที่ช่วยทำงานหนัก
40	ว 580 ของวิเศษที่ใช้เดินทาง	D1520 ของวิเศษที่ใช้เดินทาง
41	ว 590 ของวิเศษที่ใช้เอาชนะบุคคลอื่น	D1400 ของวิเศษที่ใช้เอาชนะบุคคลอื่น
42	ว 600 ของวิเศษที่ให้พลังกำลัง	D1335 ของวิเศษให้พลังกำลัง
43	ว 610 ของวิเศษที่ให้พลังในการบิน	D1531 ของวิเศษให้พลังในการบิน

ตารางที่ 3-11 (ต่อ)

ลำดับที่	อนุภาคในเครื่องเคาะไวท์โรด	อนุภาคในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน
44	ว 620 ของวิเศษที่ให้พลังในการทำนาย	D1305 ของวิเศษให้พลังในการทำนาย
45	ว 650 ของวิเศษที่ทำให้สมปรารถนา	D1470.1 ของวิเศษที่ทำให้สมปรารถนา
46	ว 660 ของวิเศษที่ช่วยแก้ปัญหาเรื่อง การออกเสียง	D1507 ของวิเศษช่วยฟื้นฟูการพูด
47	ว 670 ของวิเศษที่ใช้ปราบศัตรู	D1400.1 ของวิเศษที่ใช้ปราบศัตรู
48	ว 680 ของวิเศษที่ใช้ควบคุมสัตว์	D1440 ของวิเศษให้พลังเหนือสัตว์ D1442 ของวิเศษทำให้สัตว์เชื่อง หรือควบคุมสัตว์
49	ว 700 ของวิเศษให้กองทัพ	D1475 ของวิเศษที่จัดหาทหารให้
50	ว 711 ของวิเศษให้เครื่องดื่มและอาหาร	D1472.1 อาหารและเครื่องดื่มที่ได้รับ จากของวิเศษโดยตรง D1472.2 ของวิเศษที่จัดหาอาหาร และเครื่องดื่มให้
51	ว 712 ของวิเศษให้เครื่องแต่งกาย	D1473 ของวิเศษที่จัดหาเสื้อผ้าให้
52	ว 713 ของวิเศษให้ที่อยู่อาศัย	D1483 ของวิเศษสร้างสิ่งก่อสร้าง D1599.4 ของวิเศษสร้างบ้าน
53	ว 714 ของวิเศษให้ทรัพย์สิน	D1450 ของวิเศษที่จัดหาสมบัติให้
54	ว 720 ของวิเศษให้คำทำนาย	D1325 ของวิเศษที่เปิดเผยเรื่องราว ในอนาคต
55	ว 730 ของวิเศษให้แสงสว่าง	D1478 ของวิเศษที่จัดหาแสงสว่างให้
56	ว 740 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลมองไม่เห็น	D1331.2 ของวิเศษที่ทำให้มองไม่เห็น หรือตาบอด
57	ว 750 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลมองเห็น ภาพลวงตา	D1368 ของวิเศษที่ทำให้เห็นภาพลวงตา D1331.4 ของวิเศษทำให้การมองเห็น เปลี่ยนแปลงไป

ตารางที่ 3-11 (ต่อ)

ลำดับที่	อนุภาคในเรื่องเดอะไวท์โรด	อนุภาคในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน
58	ว 760 ของวิเศษที่เหนียวรั้งบุคคล	D1413 ของวิเศษที่คว่ำบุคคลอย่างรวดเร็ว D2171.1 ของวิเศษยึดติดกับบุคคล
59	ว 770 ของวิเศษที่กักขังบุคคล	D1417 ของวิเศษที่กักขังบุคคล
60	ว 780 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลหลับ	D1364 ของวิเศษที่ทำให้หลับ
61	ว 790 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลอ่อนแอ	D1336 ของวิเศษให้ความอ่อนแอ
62	ว 810 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลบาดเจ็บ	D1401 ของวิเศษตีบุคคล
63	ว 820 ของวิเศษที่สะกด หรือควบคุม จิตใจของบุคคล	D1379.1 ของวิเศษควบคุมจิตใจบุคคล
64	ว 840 ของวิเศษที่ฆ่าคน	D1402 ของวิเศษฆ่าคน
65	ว 850 ของวิเศษที่มีอำนาจทำลายล้าง	D1408 ของวิเศษที่ทำลายล้างประเทศ

ตารางที่ 3-11 แสดงให้เห็นว่า อนุภาคของวิเศษที่ทำให้บุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลงในเรื่อง เดอะไวท์โรดที่ปรากฏตรงกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน มีจำนวน 65 อนุภาค ได้แก่ ของวิเศษที่ทำให้บุคคลสวยงาม ของวิเศษที่ทำให้บุคคลน่าเกลียดน่ากลัว ของวิเศษที่เปลี่ยนแปลงสีผิวของบุคคล ของวิเศษที่ทำให้บุคคลสนุกสนาน ของวิเศษที่ทำให้บุคคลกล้าหาญ ของวิเศษที่ทำให้บุคคลโหดเหี้ยม ของวิเศษที่ทำให้บุคคลบ้าคลั่ง ของวิเศษที่ช่วยป้องกันโรค ของวิเศษที่ช่วยป้องกันจากการโจมตี ของวิเศษที่ช่วยป้องกันจากสัตว์ป่า ของวิเศษที่ช่วยป้องกันจากการเผาไหม้ ของวิเศษที่ช่วยป้องกันจากการจมน้ำ ของวิเศษที่ช่วยรักษาโรค ของวิเศษที่ช่วยรักษาไข้ ของวิเศษที่ช่วยรักษาบาดแผล ของวิเศษที่ช่วยห้ามเลือด ของวิเศษที่ช่วยบรรเทาความเจ็บปวด ของวิเศษที่ช่วยรักษากระดูกหัก ของวิเศษที่ช่วยฟื้นฟูความแข็งแรง ของวิเศษที่ช่วยฟื้นฟูสติ ของวิเศษที่ช่วยฟื้นฟูความทรงจำ ของวิเศษที่ใช้รักษาชีวิต ของวิเศษที่ทำให้บุคคลล่องหนได้ ของวิเศษที่ทำให้บุคคลหายตัวได้ ของวิเศษที่ทำให้บุคคลหลงลืม ของวิเศษที่ทำให้บุคคลคงกระพัน ของวิเศษที่ทำให้บุคคลเป็นอมตะ ของวิเศษที่ใช้ถอนเวทมนตร์ ของวิเศษที่ให้คำแนะนำ ของวิเศษที่ให้ความสามารถในการมองเห็น ของวิเศษที่ใช้เรียกผู้ช่วย ของวิเศษที่ใช้เรียกสัตว์ ของวิเศษที่ใช้เรียก หรือนำมาซึ่งสิ่งของอื่น ของวิเศษที่ใช้เตือนอันตราย ของวิเศษที่ใช้บอกตำแหน่งผู้สูญหาย ของวิเศษที่ใช้ข้ามแม่น้ำ ของวิเศษที่ใช้ตัดบางสิ่ง ของวิเศษที่ใช้ทำลายสิ่งกีดขวาง ของวิเศษที่ใช้ช่วยทำงาน

ของวิเศษที่ใช้เดินทาง ของวิเศษที่ใช้เอาชนะบุคคลอื่น ของวิเศษที่ให้พลังกำลัง ของวิเศษที่ให้พลังในการบิน ของวิเศษที่ให้พลังในการทำนาย ของวิเศษที่ทำให้สมปรารถนา ของวิเศษที่ช่วยแก้ปัญหาเรื่องการออกเสียง ของวิเศษที่ใช้ปราบศัตรู ของวิเศษที่ใช้ควบคุมสัตว์ ของวิเศษให้กองทัพ ของวิเศษให้เครื่องดื่มและอาหาร ของวิเศษให้เครื่องแต่งกาย ของวิเศษให้ที่อยู่อาศัย ของวิเศษให้ทรัพย์สิน ของวิเศษให้คำทำนาย ของวิเศษให้แสงสว่าง ของวิเศษที่ทำให้บุคคลมองไม่เห็น ของวิเศษที่ทำให้บุคคลมองเห็นภาพลวงตา ของวิเศษที่เหนี่ยวรั้งบุคคล ของวิเศษที่กักขังบุคคล ของวิเศษที่ทำให้บุคคลหลับ ของวิเศษที่ทำให้บุคคลอ่อนแอ ของวิเศษที่ทำให้บุคคลบาดเจ็บ ของวิเศษที่สะกด หรือควบคุมจิตใจของบุคคล ของวิเศษที่ฆ่าคน และของวิเศษที่มีอำนาจทำลายล้าง

1.3 ลักษณะของของวิเศษ หมายถึง ลักษณะพิเศษเฉพาะตัวของของวิเศษ ปรากฏตรงกันทั้งสิ้น จำนวน 25 อนุภาค ดังตารางที่ 3-12

ตารางที่ 3-12 การเปรียบเทียบลักษณะของของวิเศษที่ปรากฏตรงกัน

ลำดับที่	อนุภาคในเรื่องเดอะไวท์โรด	อนุภาคในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน
1	ว 910 ของวิเศษที่ทำงานอัตโนมัติ	D1601 ของวิเศษทำงานอัตโนมัติ
2	ว 920 ของวิเศษที่เปิดปิดได้เอง	D1550 ของวิเศษเปิดและปิดอย่างมหัศจรรย์
3	ว 930 ของวิเศษที่ปรับให้พอดีกับ ผู้สวมใส่	D1692 เสื้อคลุม และเสื้อเชิ้ตที่พอดีกับ ขนาดร่างกายบุคคล
4	ว 940 ของวิเศษที่เคลื่อนย้ายตัวเองได้	D1602 ของวิเศษที่กลับคืนมาตัวเอง
5	ว 970 ของวิเศษที่ส่องแสงได้	D1645 ของวิเศษที่เปล่งแสงได้
6	ว 990 ของวิเศษที่ไม่มีวันหมด	D1652 ของวิเศษที่ไม่สิ้นสุด
7	ว 1000 ของวิเศษที่ฟื้นฟูตัวเองได้	D880 การคืนสภาพของของวิเศษ
8	ว 1010 ของวิเศษที่ป้องกันการเข้าถึง	D1606 ของวิเศษที่ป้องกันการเข้าถึง โดยอัตโนมัติ
9	ว 1020 ของวิเศษที่พูดได้	D1610 ของวิเศษพูดได้
10	ว 1030 ของวิเศษที่หัวเราะได้	D1617 ของวิเศษหัวเราะได้
11	ว 1040 ของวิเศษที่ล่องหนได้	D1655 ของวิเศษล่องหน

ตารางที่ 3-12 (ต่อ)

ลำดับที่	อนุภาคในเรื่องเดอะไวท์โรด	อนุภาคในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน
12	ว 1050 ของวิเศษทนไฟ	D1382 ของวิเศษที่ไม่ติดไฟ ไม่เผาไหม้
13	ว 1070 ของวิเศษที่มีชีวิตขึ้นมาได้	D1594 ของวิเศษที่มีชีวิตขึ้นมา
14	ว 1080 ของวิเศษที่ไล่ตาม หรือจับกุมได้	D1430 ของวิเศษไล่ตามหรือจับกุม
15	ว 1090 ของวิเศษที่มีแรงดึงดูด	D1412 ของวิเศษที่มีแรงดึงดูด
		D1420 ของวิเศษที่มีแรงดึงดูดคน หรือสิ่งของ
16	ว 1110 ของวิเศษที่เจ้าของใช้ได้ เพียงคนเดียว	D1651 ของวิเศษเชื้อฟังเจ้านายเพียงคนเดียว
17	ว 1120 ของวิเศษที่เจ้าของเรียกมาได้	D1649.2 ของวิเศษที่ไปตามคำเรียกของ เจ้าของ
		D1686 ของวิเศษที่จากไปและกลับคืนมา ตามคำสั่ง
18	ว 1130 ของวิเศษที่ต่อต้านเจ้าของได้	D1649.6 ของวิเศษที่ต่อต้านเจ้าของ
19	ว 1140 ของวิเศษที่ทำงานตรงกันข้าม	D1663 ของวิเศษที่ทำงานตรงกันข้าม
20	ว 1150 ของวิเศษที่แม่นยำ	D1653 ของวิเศษที่ไม่มีข้อผิดพลาด
21	ว 1170 ของวิเศษที่มีความเร็วสูง	D1521 ของวิเศษที่มีความเร็ว
22	ว 1180 ของวิเศษที่สูญเสียพลังงาน จากการใช้งาน	D877 ของวิเศษสูญเสียพลังจากการใช้งาน มากเกินไป
23	ว 1200 ของวิเศษที่หายไปตัวเอง	D867, D863 ของวิเศษที่หายไปอย่างลึกลับ
24	ว 1210 ของวิเศษที่ต้องใช้คำสั่งที่ถูกต้อง	D806 ของวิเศษที่ต้องใช้คำสั่งที่ถูกต้อง
25	ว 1230 ของวิเศษที่ควบคุมปรากฏการณ์ ธรรมชาติได้	D1540 ของวิเศษควบคุมปรากฏการณ์ ทางธรรมชาติ

ตารางที่ 3-12 แสดงให้เห็นว่า ลักษณะของอนุภาคของวิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรด ที่ปรากฏตรงกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน มีจำนวน 25 อนุภาค ได้แก่ ของวิเศษที่ทำงานอัตโนมัติ ของวิเศษที่เปิดปิดได้เอง ของวิเศษที่ปรับให้พอดีกับผู้สวมใส่ ของวิเศษที่เคลื่อนย้ายตัวเองได้ ของวิเศษที่ส่องแสงได้ ของวิเศษที่ไม่มีวันหมด ของวิเศษที่ฟื้นฟูตัวเองได้ ของวิเศษที่ป้องกัน

การเข้าถึง ของวิเศษที่พูดได้ ของวิเศษที่หัวเราะได้ ของวิเศษที่ล่องหนได้ ของวิเศษทนไฟ ของวิเศษที่มีชีวิตขึ้นมาได้ ของวิเศษที่ไล่ตาม หรือจับกุมได้ ของวิเศษที่มีแรงดึงดูด ของวิเศษที่เจ้าของใช้ได้เพียงคนเดียว ของวิเศษที่เจ้าของเรียกมาได้ ของวิเศษที่ต่อต้านเจ้าของได้ ของวิเศษที่ทำงานตรงกันข้าม ของวิเศษที่แม่นยำ ของวิเศษที่มีความเร็วสูง ของวิเศษที่สูญเสียพลังงานจากการใช้งาน ของวิเศษที่หายไปตัวเอง ของวิเศษที่ต้องใช้คำสั่งที่ถูกต้อง และของวิเศษที่ควบคุมปรากฏการณ์ธรรมชาติได้

1.4 ที่มาของของวิเศษ หมายถึง การได้มาของของวิเศษ ปรากฏตรงกันทั้งสิ้น
จำนวน 15 อนุภาค ดังตารางที่ 3-13

ตารางที่ 3-13 การเปรียบเทียบที่มาของของวิเศษที่ปรากฏตรงกัน

ลำดับที่	อนุภาคในเรื่องเดอะไวท์โรด	อนุภาคในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน
1	ว 1311 ของวิเศษจากเทพเจ้า	D811 ของวิเศษได้รับมาจากเทพเจ้า
2	ว 1313 ของวิเศษจากผู้มีเวทมนตร์	D818.1 ของวิเศษได้รับจากผู้มีเวทมนตร์
3	ว 1314 ของวิเศษจากพ่อมด	D812.6 ของวิเศษที่ได้รับมาจากแม่มด หรือพ่อมด
4	ว 1315 ของวิเศษจากแม่มด	D812.6 ของวิเศษที่ได้รับมาจากแม่มด หรือพ่อมด
5	ว 1316 ของวิเศษจากปีศาจ	D812.3 ของวิเศษได้รับมาจากปีศาจ
6	ว 1320-ว 1339 ของวิเศษจากบุคคล	ปรากฏเฉพาะอนุภาคย่อย
	ว 1320-ว 1329 ของวิเศษจากผู้ชาย	D822 ของวิเศษได้รับจากผู้ชายสูงอายุ
	ว 1330-ว 1339 ของวิเศษจากผู้หญิง	D821 ของวิเศษที่ได้มาจากผู้หญิงสูงอายุ D825 ของวิเศษได้รับจากผู้หญิงบริสุทธิ์
7	ว 1340-ว 1349 ของวิเศษจากเครื่องคนครึ่งสัตว์	D826 ของวิเศษได้รับมาจากสัตว์ประหลาด
8	ว 1354 ของวิเศษจากความศรัทธา	D855.4 ของวิเศษได้รับเป็นรางวัลจากความศรัทธา

ตารางที่ 3-13 (ต่อ)

ลำดับที่	อนุภาคในเรื่องเดอะไวท์โรด	อนุภาคในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน
9	ว 1355 ของวิเศษจากความฝัน	D812.8.2 ของวิเศษได้รับมาจากผู้ชายในความฝัน
10	ว 1361 ของวิเศษจากการซื้อ	D851.1 ของวิเศษที่ได้มาจากการซื้อ
11	ว 1362 ของวิเศษจากการค้นพบ	D840 ของวิเศษที่ถูกค้นพบ
12	ว 1370-ว 1379 ของวิเศษจากการขโมย	D838 ของวิเศษที่ได้มาจากการขโมย
13	ว 1380-ว 1399 ของวิเศษจากการสืบทอด	D816 ของวิเศษที่ได้รับเป็นมรดก
14	ว 1400-ว 1419 ของวิเศษที่เป็นรางวัล ตอบแทน	D855 ของวิเศษที่ได้รับเป็นรางวัลตอบแทน
15	ว 1430-ว 1439 ของวิเศษจากกลอุบาย	D830 ของวิเศษที่ได้มาจากการใช้กลอุบาย

ตารางที่ 3-13 แสดงให้เห็นว่า ที่มาของอนุภาคของวิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรด ที่ปรากฏตรงกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน มีจำนวน 15 อนุภาค ได้แก่ ของวิเศษจากเทพเจ้า ของวิเศษจากผู้มีเวทมนตร์ ของวิเศษจากพ่อมด ของวิเศษจากแม่มด ของวิเศษจากปีศาจ ของวิเศษจากบุคคล ของวิเศษจากเครื่องคนครึ่งสัตว์ ของวิเศษจากความศรัทธา ของวิเศษจากความฝัน ของวิเศษจากการซื้อ ของวิเศษจากการค้นพบ ของวิเศษจากการขโมย ของวิเศษจากการสืบทอด ของวิเศษที่เป็นรางวัลตอบแทน และของวิเศษจากกลอุบาย

2. อนุภาคอำนาจวิเศษ อนุภาคอำนาจวิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรดกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน ตรงกัน 3 ด้าน ดังนี้

2.1 ชนิดของอำนาจวิเศษ

2.2 การครอบครองอำนาจวิเศษ

2.3 ที่มาของอำนาจวิเศษ

ดังรายละเอียดในตารางต่อไปนี้

2.1 ชนิดของอำนาจวิเศษ หมายถึง ประเภทต่าง ๆ ของอำนาจวิเศษ ปรากฏตรงกันทั้งสิ้น จำนวน 42 อนุภาค ดังตารางที่ 3-14

ตารางที่ 3-14 การเปรียบเทียบอนุภาคอำนาจพิเศษที่ปรากฏตรงกัน

ลำดับที่	อนุภาคในเรื่องเดอะไวท์โรด	อนุภาคในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน
1	ว 2100-ว 2199 อำนาจการโจมตี และทำลายล้าง ว 2111 การทำให้ได้รับบาดเจ็บ ว 2112 การทำให้เสียชีวิต	D2091 อำนาจการโจมตีศัตรู D2050 พลังการทำลาย D2060 การทำให้บาดเจ็บ หรือเสียชีวิต ด้วยเวทมนตร์ D2060 การทำให้บาดเจ็บ หรือเสียชีวิต ด้วยเวทมนตร์
2	ว 2200-ว 2299 อำนาจการเดินทาง ว 2211 การเดินทางไปยังสถานที่อื่น ว 2212 การเดินทางผ่านช่วงเวลา	D2121 อำนาจการเดินทาง D2122.0.1 การเดินทางไปยังโลกอื่นด้วยความรวดเร็ว D1856.1 ตัวละครเอก หรือนักบุญถูกพาไปสวรรค์ ทั้งที่ยังมีชีวิตอยู่ ไม่ปรากฏ
3	ว 2300-ว 2399 อำนาจการเรียก ว 2311 การเรียกผู้ช่วย ว 2312 การเรียกสัตว์ ว 2313 การเรียกสิ่งของ	D2074 อำนาจการเรียก D1420.1 บุคคลถูกเรียกมาด้วยเวทมนตร์ D2074.1 สัตว์ถูกเรียกมาด้วยเวทมนตร์ D2074.2.3.2 สิ่งที่ถูกเรียกมาจาก ความปรารถนา
4	ว 2400-ว 2499 อำนาจการป้องกัน ว 2411 การป้องกันจากการโจมตี ว 2412 การป้องกันจากการเปียกน้ำ	ปรากฏเฉพาะอนุภาคย่อย D2163 การป้องกันจากการต่อสู้ D1841.4 การป้องกันจากการเปียกน้ำ
5	ว 2500-ว 2599 อำนาจการหายตัว	D2188 อำนาจการหายตัว D2188.1 ความสามารถในการหายตัว และปรากฏตัวได้ตั้งใจ
6	ว 2600-ว 2699 อำนาจการมองเห็น ว 2611 การมีตาพิพย์	D1820 อำนาจการมองเห็นและการได้ยิน D1825.1 ตาพิพย์ หรือพลังในการมองเห็น สิ่งที่จะเกิดขึ้นในอนาคต

ตารางที่ 3-14 (ต่อ)

ลำดับที่	อนุภาคในเรื่องเดอะไวท์โรด	อนุภาคในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน
7	ว 2700-ว 2799 อำนาจการแปลงร่าง	D0-D699 การแปลงร่าง
	ว 2711 การแปลงร่างจากคนเป็นเทวดา	D44.1 การแปลงร่างจากคนเป็นเทวดา นางฟ้า
	ว 2712 การแปลงร่างจากคนเป็นผี	ไม่ปรากฏ
	ว 2713 การแปลงร่างจากคนเป็นปีศาจ	ไม่ปรากฏ
	ว 2721 การแปลงร่างจากผีเป็นคน	D42.2 วิญญาณกลายร่างเป็นคน
	ว 2730-ว 2739 การแปลงร่างจากคน เป็นคน	D10-D99 การแปลงร่างให้เป็นคนอื่น เป็นคน
	ว 2740-ว 2749 การแปลงร่างจากคน เป็นสัตว์	D100-D199 การแปลงร่างจากคนเป็นสัตว์ เป็นสัตว์
	ว 2750-ว 2759 การแปลงร่างจากสัตว์ เป็นคน	D300-D399 การแปลงร่างจากสัตว์เป็นคน เป็นคน
	ว 2760-ว 2769 การแปลงร่างจากสิ่งของ เป็นคน	D430 การแปลงร่างจากสิ่งของเป็นคน เป็นคน
	ว 2770-ว 2779 การเปลี่ยนแปลงสิ่งของ เป็นสิ่งของ	D450 การเปลี่ยนแปลงจากสิ่งของเป็นสิ่งของ เป็นสิ่งของ
8	ว 2800-ว 2899 อำนาจการบิน	D2135 การเดินทางบนอากาศ D2135.0.1 การลอย
	ว 2811 การบินด้วยปีก	D1022 ปีกวิเศษ
	ว 2812 การบินด้วยความสามารถ	D2135.0.3 ความสามารถในการบิน
	ว 2813 การบินด้วยคาถาเวทมนตร์	ไม่ปรากฏ
9	ว 2900-ว 2999 อำนาจการทำให้หยุดนิ่ง	ปรากฏเฉพาะอนุภาคย่อย
	ว 2911 การทำให้บุคคลหยุดนิ่ง	D5.1 ผู้ที่ถูกข่มขู่จนไม่สามารถเคลื่อนไหวได้
	ว 2912 การทำให้สิ่งของหยุดนิ่ง	ไม่ปรากฏ
	ว 2913 การทำให้สภาพแวดล้อมหยุดนิ่ง	ไม่ปรากฏ

ตารางที่ 3-14 (ต่อ)

ลำดับที่	อนุภาคในเรื่องเดอะไวท์โรด	อนุภาคในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน
10	ว 3000-ว 3099 อำนาจการรักษา	D1500.1.23 อำนาจการรักษา
		D2161 พลังการรักษา
	ว 3011 การเพิ่มพลัง	ไม่ปรากฏ
	ว 3012 การรักษาบาดแผล	D2161.2 การรักษาบาดแผล
	ว 3013 การรักษาความเจ็บปวด	D1514.3 เครื่องราง หรือเวทมนตร์สำหรับ บรรเทาความเจ็บปวด
	ว 3014 การรักษาพิษ	D1515 การแก้พิษ
	ว 3015 การรักษาผู้พิการ	D2161.3 การรักษาร่างกายที่เสียหาย
	ว 3016 การรักษาอาการบาดเจ็บ ภายในร่างกาย	ไม่ปรากฏ
	ว 3017 การฟื้นคืนความทรงจำ	D2006 การฟื้นคืนความทรงจำ
	ว 3018 การฟื้นคืนสติ	ไม่ปรากฏ
11	ว 3100-ว 3199 อำนาจการได้ยินเสียง	D1827 อำนาจการได้ยิน
	ว 3111 การได้ยินเสียงทางจิต หรือ โทรจิต	D1785 การติดต่อกันทางจิต หรือโทรจิต
	ว 3112 การได้ยินเสียงเรียกสติ	D1827.1.3 เสียงเตือนในช่วงเวลาใกล้ตาย
	ว 3113 การได้ยินเสียงขอความช่วยเหลือ	D1827.2 บุคคลได้ยินเสียงช่วยเหลือจาก สถานที่ห่างไกล
	ว 3114 การได้ยินเสียงเพลง	D1275.1 เสียงเพลงวิเศษ
12	ว 3200-ว 3299 อำนาจการกักขัง	D2078, D2177 การใช้เวทมนตร์กักขัง
	ว 3211 การกักขังบุคคล	ไม่ปรากฏ
	ว 3212 การกักขังวิญญาณ	D2177.3 การกักขังวิญญาณชั่วร้ายไว้ในหิน D2177.4 การกักขังวิญญาณชั่วร้ายไว้ใน กำแพงหิน
	ว 3213 การกักขังปีศาจ	D2177.1.1 การใช้เวทมนตร์กักขังปีศาจ

ตารางที่ 3-14 (ต่อ)

ลำดับที่	อนุภาคในเรื่องเดอะไวท์โรด	อนุภาคในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน
13	ว 3300-ว 3399 อำนาจการรับรู้	D1810 อำนาจการรับรู้ D1310.6 เครื่องราง หรือคาถาเวทมนตร์ ให้การรับรู้
	ว 3311 การมีสัมผัสพิเศษ	D1812 พลังการทำนาย
14	ว 3400-ว 3499 อำนาจการสะกดจิต	D2070 การทำให้หลงเสน่ห์ D5 บุคคลถูกทำให้ลุ่มหลง
15	ว 3500-ว 3599 อำนาจการทำให้ แข็งแกร่ง	D1830 พละกำลังพิเศษ
	ว 3511 การได้รับพลังพิเศษ	D1751 การถ่ายทอดอำนาจพิเศษ จากร่างกายสู่ร่างกาย
16	ว 3600-ว 3699 อำนาจการถอน เวทมนตร์	D700-D799 การถอนเวทมนตร์
	ว 3611 การถอนเวทมนตร์บุคคล	D700 การถอนเวทมนตร์ให้กับบุคคล
	ว 3612 การถอนเวทมนตร์สิ่งของ	ไม่ปรากฏ
	ว 3613 การถอนเวทมนตร์สถานที่	D705 การถอนเวทมนตร์ให้กับสถานที่
17	ว 3700-ว 3799 อำนาจการสร้าง	ปรากฏเฉพาะอนุภาคย่อย
	ว 3711 การสร้างบุคคล	D2178.5 คนที่ถูกสร้างขึ้นมาจากเวทมนตร์
	ว 3712 การสร้างสิ่งของ	D2178 สิ่งของที่ถูกสร้างขึ้นมาจากเวทมนตร์ D2106 การเพิ่มจำนวนสิ่งของ
	ว 3713 การสร้างสถานที่	D2178.1 เมืองที่ถูกสร้างขึ้นมาจากเวทมนตร์ D2178.3 ศาลาที่ถูกสร้างขึ้นมาจากเวทมนตร์
18	ว 3900-ว 3999 อำนาจการครอบงำ ด้วยการเข้าถึง	ปรากฏเฉพาะอนุภาคย่อย
	ว 4911 การครอบงำบุคคล	D2065.1 ความบ้าคลั่งจากการถูกปีศาจ ครอบงำ
	ว 4912 การครอบงำสิ่งของ	ไม่ปรากฏ

ตารางที่ 3-14 (ต่อ)

ลำดับที่	อนุภาคในเรื่องเดอะไวท์โรด	อนุภาคในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน
19	ว 4000-ว 4099 อำนาจการเป็นอมตะ	D1850 การเป็นอมตะ
	ว 5011 การฟื้นฟูร่างกายและชีวิต	D1602.12.1 การฟื้นคืนร่างกาย
	ว 5012 การนำหัวใจออกมาจากร่างกาย	D2062.1 หัวใจถูกเอาออกมาด้วยเวทมนตร์
	ว 5013 การทำให้ศีรษะหลุดออกมา	ไม่ปรากฏ
20	ว 4110-ว 4119 อำนาจการเปิด	ปรากฏเฉพาะอนุภาคย่อย
	ว 4111 การเปิดประตู	D1557 เครื่องราง หรือคาถาเวทมนตร์ทำให้ประตูเปิด
		D2088 การปลดล็อกด้วยเวทมนตร์
	ว 4112 การเปิดผนัง	ไม่ปรากฏ
	ว 4113 การเปิดพื้น	ไม่ปรากฏ
	ว 4114 การเปิดหนังสือ	ไม่ปรากฏ
	ว 4115 การเปิดไฟ	ไม่ปรากฏ
21	ว 4200-ว 4299 อำนาจการเคลื่อนย้าย	ปรากฏเฉพาะอนุภาคย่อย
	ว 4211 การเคลื่อนย้ายบุคคล	ไม่ปรากฏ
	ว 4212 การเคลื่อนย้ายสิ่งของ	D2136 การใช้เวทมนตร์เคลื่อนย้ายสิ่งของ
22	ว 4300-ว 4399 อำนาจการเคลื่อนไหว	D1936 การเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว
23	ว 4400-ว 4499 อำนาจการทำให้	D2175 การสาปด้วยเวทมนตร์
	ต้องคำสาป	
	ว 4411 คำสาปที่ทำให้เป็นโรค	D2064.5 คำสาปที่ทำให้เจ็บป่วย
	ว 4412 คำสาปที่ทำให้เสียชีวิต	D2061.2.4 คำสาปที่ทำให้เสียชีวิต
	ว 4413 คำสาปที่ทำให้ไร้ความสามารถ	ไม่ปรากฏ
24	ว 4500-ว 4599 อำนาจการเข้าฝัน	ปรากฏเฉพาะอนุภาคย่อย
	ว 4511 การเตือนอันตรายผ่านความฝัน	D1810.8.3 การเตือนอันตรายผ่านความฝัน
		D1812.5.1.2 ความฝันเป็นลางบอกเหตุร้าย
	ว 4512 การบอกข้อมูลผ่านความฝัน	D1810.8 การรับรู้จากความฝัน
		D1812.3.3 การรับรู้ขนาดตจากความฝัน

ตารางที่ 3-14 (ต่อ)

ลำดับที่	อนุภาคในเรื่องเดอะไวท์โรด	อนุภาคในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน
	ว 4513 การหลอกลวงผ่านความฝัน	ไม่ปรากฏ
	ว 4514 การหลอกหลอนผ่านความฝัน	ไม่ปรากฏ
25	ว 4600-ว 4699 อำนาจการควบคุม ธรรมชาติ	D2140 อำนาจการควบคุมสภาพแวดล้อม ทางธรรมชาติ
	ว 4631 การควบคุมหิมะ	D2143.6 อำนาจการควบคุมหิมะ
	ว 4632 การควบคุมน้ำแข็ง	D2144.5 อำนาจการควบคุมน้ำแข็ง
	ว 4633 การควบคุมทะเลสาบ	D2151.7 อำนาจการควบคุมทะเลสาบ
26	ว 4700-ว 4799 อำนาจการทำให้หลับ	D1960 การทำให้หลับ
	ว 4711 การทำให้หลับด้วยการสะกดจิต	D1962.4 การทำให้หลับด้วยการสะกดจิต
	ว 4712 การทำให้หลับด้วยคาถา เวทมนตร์	D1364.22 เครื่องราง หรือคาถาเวทมนตร์ ทำให้หลับ
27	ว 4800-ว 4899 อำนาจการทำให้เกิด ภาพลวงตา	D2031 ภาพลวงตา
	ว 4811 การทำให้มองเห็นภาพผีหลอก	ไม่ปรากฏ
28	ว 4900-ว 4999 อำนาจความคงกระพัน	D1840 ความคงกระพัน
	ว 4911 ความคงกระพันจากอาวุธ	D1841.5 ความคงกระพันจากอาวุธ
	ว 4912 ความคงกระพันจากการเผาไหม้	D1841.3 การหลีกเลี่ยงจากการถูกเผาไหม้ D1382.5 ไฟวิเศษไม่สามารถเผาบุคคลได้
	ว 4913 ความคงกระพันจากความหนาว	ไม่ปรากฏ
29	ว 5000-ว 5099 อำนาจการทำให้อ่อนแอ	D1837 การทำให้อ่อนแอ
	ว 5011 การทำให้บุคคลสูญเสียพลัง ในร่างกาย	D1740 การสูญเสียพลังวิเศษ ในร่างกาย
30	ว 5100-ว 5199 อำนาจการทำให้เป็น อัมพาต	D2072 การทำให้เป็นอัมพาต
31	ว 5400-ว 5499 อำนาจการทำให้เสียชีวิต	D2061 การทำให้เสียชีวิต

ตารางที่ 3-14 (ต่อ)

ลำดับที่	อนุภาคในเรื่องเดอะไวท์โรด	อนุภาคในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน
		D2060 การทำให้ตาย หรือบาดเจ็บด้วย เวทมนตร์
	ว 5411 การเผาไหม้	D1787 การเผาไหม้
		D2144.4 การเผาไหม้ด้วยเวทมนตร์
	ว 5412 การทำร้ายร่างกาย	D2061.2.2.4 การทำร้ายร่างกาย
32	ว 5500-ว 5599 อำนาจการฟื้นฟู ความเสียหาย	ปรากฏเฉพาะอนุภาคย่อย
	ว 5511 การฟื้นฟูธรรมชาติที่ถูกทำลาย	D2195 การฟื้นฟูส่วนที่ถูกทำลายด้วย เวทมนตร์
	ว 5512 การฟื้นฟูสิ่งก่อสร้างที่ถูกทำลาย	ไม่ปรากฏ
33	ว 5620-ว 5699 อำนาจการทำให้มืด	ปรากฏเฉพาะอนุภาคย่อย
	ว 5621 การดับไฟ	D1933 พลังพิเศษที่ทำให้ไฟตะเกียงดับ เพื่อใช้ในการทำนาย
34	ว 5700-ว 5799 อำนาจการยึดเหนี่ยว	D2171 การยึดติดพิเศษ
	ว 5711 การยึดเหนี่ยวบุคคลกับสิ่งของ	D2171.1 ของพิเศษยึดติดกับบุคคล
	ว 5712 การยึดเหนี่ยววิญญาณ เข้าด้วยกัน	ไม่ปรากฏ
35	ว 5800-ว 5899 อำนาจการขับไล่ปีศาจ	D2176 การขับไล่ผีด้วยเวทมนตร์
36	ว 5900-ว 5999 อำนาจการล่องหน	D1980 การล่องหน
	ว 5911 การล่องหนด้วยการถอดวิญญาณ	ไม่ปรากฏ
37	ว 6100-ว 6199 อำนาจการทำให้ได้รับพิษ	D2061.1.3 การทำให้ได้รับพิษด้วยเวทมนตร์
38	ว 6200-ว 6299 อำนาจการทำให้พิการ	D2062 การทำให้พิการด้วยเวทมนตร์
	ว 6211 การทำให้ตาบอด	D2062.2 การทำให้ตาบอดด้วยเวทมนตร์
	ว 6212 การทำให้หูหนวก	ไม่ปรากฏ

ตารางที่ 3-14 (ต่อ)

ลำดับที่	อนุภาคในเรื่องเดอะไวท์โรด	อนุภาคในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน
39	ว 6300-ว 6399 อำนาจการมีอายุยืน	D1857 การมีอายุยืน
	ว 6311 การมีอายุยืนกว่า 100 ปี	D 1857.1 หญิงชราที่มีชีวิตอยู่เป็นเวลานาน
40	ว 6400-ว 6499 อำนาจความอ่อนเยาว์	D1880 การฟื้นคืนความอ่อนเยาว์ หรือ การทำให้กลับคืนเป็นหนุ่มสาวอีกครั้งหนึ่ง
	ว 6411การฟื้นคืนความอ่อนเยาว์ด้วย ตนเอง	D1881 การชุบตัวด้วยตนเอง
41	ว 6500-ว 6599 อำนาจการทำให้บ้าคลั่ง	D2065 การทำให้เสียสติ D1367.3 คาถาเวทมนตร์ที่ทำให้เสียสติ
	ว 6511 การถูกปีศาจครอบงำ	D2065.1 ความบ้าคลั่งจากการถูกปีศาจ ครอบงำ
42	ว 6600-ว 6999 อำนาจการทำให้ลืม	D2000 การทำให้ลืม D2004.1 คำสาปที่ทำให้ลืม
	ว 6611 การทำให้สูญเสียความทรงจำ	ไม่ปรากฏ

จากตารางที่ 3-14 แสดงให้เห็นว่า อนุภาคอำนาจพิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรดที่ปรากฏตรงกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน มีจำนวน 42 อนุภาค ได้แก่ อำนาจการโจมตีและทำลายล้าง อำนาจการเดินทาง อำนาจการเรียก อำนาจการป้องกัน อำนาจการหายตัว อำนาจการมองเห็น อำนาจการแปลงร่าง อำนาจการบิน อำนาจการทำให้หยุดนิ่ง อำนาจการรักษา อำนาจการได้ยิน เสียชีวิต อำนาจการกักขัง อำนาจการรับรู้ อำนาจการสะกดจิต อำนาจการทำให้แข็งแกร่ง อำนาจการถอนเวทมนตร์ อำนาจการสร้าง อำนาจการครอบงำด้วยการเข้าถึง อำนาจการเป็นอมตะ อำนาจการเปิด อำนาจการเคลื่อนย้าย อำนาจการเคลื่อนไหว อำนาจการทำให้ต้องคำสาป อำนาจการเข้าฝัน อำนาจการควบคุมธรรมชาติ อำนาจการทำให้หลับ อำนาจการทำให้เกิดภาพลวงตา อำนาจความคงกระพัน อำนาจการทำให้อ่อนแอ อำนาจการทำให้เป็นอัมพาต อำนาจการทำให้เสียชีวิต อำนาจการฟื้นฟูความเสียหาย อำนาจการทำให้มืด อำนาจการยึดเหนี่ยว อำนาจการขับไล่ปีศาจ อำนาจการล่องหน อำนาจการทำให้ได้รับพิษ อำนาจการทำให้พิการ อำนาจการมีอายุยืน อำนาจความอ่อนเยาว์ อำนาจการทำให้บ้าคลั่ง และอำนาจการทำให้ลืม

2.2 การครอบครองอำนาจพิเศษ หมายถึง ผู้เป็นเจ้าของอำนาจพิเศษ ปรากฏตรงกันทั้งสิ้น จำนวน 8 อนุภาค ดังตารางที่ 3-15

ตารางที่ 3-15 การเปรียบเทียบการครอบครองอำนาจพิเศษที่ปรากฏตรงกัน

ลำดับที่	อนุภาคในเรื่องเดอะไวท์โรด	อนุภาคในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน
1	ว 7111 อำนาจของเทพเจ้า	D1711.6 เทพเจ้า หรือผู้ยิ่งใหญ่กว่ามนุษย์เป็นผู้มีเวทมนตร์
2	ว 7112 อำนาจของนางฟ้า	D1711.5 นางฟ้าเป็นผู้มีเวทมนตร์ D1719.5 พลังพิเศษของนางฟ้า
3	ว 7113 อำนาจของผู้มีเวทมนตร์	D1711 ผู้มีเวทมนตร์
4	ว 7121 อำนาจของผู้พยากรณ์	D1712 ผู้พยากรณ์
5	ว 7122 อำนาจของนักบวช	D1713 พลังพิเศษของฤๅษี
6	ว 7123 อำนาจของผู้ที่แข็งแกร่ง	D1711.8 ผู้ชายที่แข็งแกร่งเป็นผู้มีเวทมนตร์
7	ว 7124 อำนาจของเด็กกำพร้า	D1821.6 เด็กกำพร้ามีความสามารถในการมองเห็น
8	ว 7125 อำนาจของฝ่าแผ่นดิน	D2161.5.6 การรักษาโดยฝ่าแผ่นดินที่รอดชีวิต

ตารางที่ 3-15 แสดงให้เห็นว่า อนุภาคการครอบครองอำนาจพิเศษในเรื่องเดอะไวท์โรดที่ปรากฏตรงกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน มีจำนวน 8 อนุภาค ได้แก่ อำนาจของเทพเจ้า อำนาจของนางฟ้า อำนาจของผู้มีเวทมนตร์ อำนาจของผู้พยากรณ์ อำนาจของนักบวช อำนาจของผู้ที่แข็งแกร่ง อำนาจของเด็กกำพร้า และอำนาจของฝ่าแผ่นดิน

2.3 ที่มาของอำนาจพิเศษ หมายถึง การได้มาของอำนาจพิเศษ ปรากฏตรงกันทั้งสิ้นจำนวน 15 อนุภาค ดังตารางที่ 3-16

ตารางที่ 3-16 การเปรียบเทียบที่มาของอำนาจพิเศษที่ปรากฏตรงกัน

ลำดับที่	อนุภาคในเรื่องเดอะไวท์โรด	อนุภาคในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน
1	ว 7211 อำนาจจากเทพเจ้า	D1726 พลังวิเศษจากเทพเจ้า
2	ว 7212 อำนาจจากนางฟ้า	D1725 การได้รับพลังวิเศษจากนางฟ้า
3	ว 7213 อำนาจจากปีศาจ	D1721.1 พลังวิเศษจากปีศาจ
4	ว 7221 อำนาจจากการร้ายคาถา	D1765 ความวิเศษที่เป็นผลมาจากคำสั่ง
5	ว 7222 อำนาจจากการประกอบพิธีกรรม	D1799.3 ความวิเศษที่เป็นผลมาจากพิธีกรรมพิเศษ D1766 ความวิเศษที่เป็นผลมาจากพิธีกรรมทางศาสนา
6	ว 7223 อำนาจจากการนับถือบูชา	D1736 พลังวิเศษจากความศรัทธา หรือการนับถือ
7	ว 7224 อำนาจจากการสวดมนต์	D1766.1 ความวิเศษที่เป็นผลมาจากการสวดมนต์คำสวดมนต์
8	ว 7225 อำนาจจากการทำสมาธิ	D1732 พลังวิเศษที่ได้รับจากการทำสมาธิ
9	ว 7228 อำนาจจากความปรารถนา	D1761 ความวิเศษที่เป็นผลมาจากความปรารถนา
10	ว 7230-ว 7239 อำนาจจากการสืบทอด	D1711.11 ครอบครัวยุมีเวทมนตร์ D1737 พลังวิเศษที่ได้รับจากการสืบทอด
11	ว 7250-ว 7259 อำนาจจากการเรียนรู้	D1738 ความวิเศษจากการเรียนรู้ D1711.0.1 ผู้ฝึกหัดเวทมนตร์ D1721.6 ลูกศิษย์ของผู้มีเวทมนตร์ได้รับพลังวิเศษจากการเรียนรู้
12	ว 7260-ว 7269 อำนาจจากการจูบ	D1794 ความวิเศษที่เป็นผลมาจากการจูบ
13	ว 7270-ว 7279 อำนาจจากคำสาป	D1792 ความวิเศษที่เป็นผลมาจากคำสาป
14	ว 7290-ว 7299 อำนาจจากการกินหรือการดื่ม	D1793 ความวิเศษที่เป็นผลมาจากการกินหรือการดื่ม

ตารางที่ 3-16 (ต่อ)

ลำดับที่	อนุภาคในเรื่องเดอะไวท์ไรต์	อนุภาคในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน
15	ว 7300-ว 7999 อำนาจจากความคิด	D1777 ความพิเศษที่เป็นผลมาจากพลังของความคิด

ตารางที่ 3-16 แสดงให้เห็นว่า ที่มาของอนุภาคอำนาจพิเศษในเรื่อง เดอะไวท์ไรต์ ที่ปรากฏตรงกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน มีจำนวน 15 อนุภาค ได้แก่ อำนาจจากเทพเจ้า อำนาจจากนางฟ้า อำนาจจากปีศาจ อำนาจจากการร้ายคาถา อำนาจจากการประกอบพิธีกรรม อำนาจจากการนับถือบูชา อำนาจจากการสวดมนต์ อำนาจจากการทำสมาธิ อำนาจจากความปรารถนา อำนาจจากการสืบทอด อำนาจจากการเรียนรู้ อำนาจจากการจูบ อำนาจจากคำสาป อำนาจจากการกิน หรือการดื่ม และอำนาจจากความคิด

อนุภาคที่ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์ไรต์

ผลการศึกษา พบว่า มีอนุภาคความพิเศษที่ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์ไรต์ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. อนุภาคของวิเศษ อนุภาคของวิเศษที่ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์ไรต์ พบ 4 ด้าน ดังนี้

- 1.1 ชนิดของของวิเศษ
- 1.2 อนุภาพของของวิเศษ
- 1.3 ลักษณะของของวิเศษ
- 1.4 ที่มาของของวิเศษ

ดังรายละเอียดในตารางต่อไปนี้

1.1 ชนิดของของวิเศษ หมายถึง ประเภทต่าง ๆ ของของวิเศษ ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์ไรต์ จำนวนทั้งสิ้น 60 อนุภาค ดังตารางที่ 3-17

ตารางที่ 3-17 จำนวนอนุภาคของวิเศษที่ปรากฏเฉพาะในเรื่องเดอะไวท์โรด

ลำดับที่	หมวดของวิเศษ	จำนวน	อันดับที่
1	สิ่งประดิษฐ์วิเศษ	29	1
2	สถานที่วิเศษและส่วนประกอบของสถานที่	16	2
3	อุปกรณ์ที่ใช้เดินทางและยานพาหนะวิเศษ	5	3
4	เครื่องแต่งกายวิเศษ	5	4
5	ของวิเศษที่มีอยู่ตามธรรมชาติ	3	5
6	อาวุธวิเศษ	1	6
7	เอกสารและรูปภาพวิเศษ	1	6
รวม		60	

ตารางที่ 3-17 แสดงให้เห็นว่า อนุภาคของวิเศษที่ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรด มีจำนวน 60 อนุภาค หมวดของวิเศษที่มีจำนวนมากที่สุด คือ สิ่งประดิษฐ์วิเศษ จำนวน 29 อนุภาค รองลงมา คือ สถานที่วิเศษและส่วนประกอบของสถานที่ จำนวน 16 อนุภาค

1.1.1 สิ่งประดิษฐ์วิเศษ อนุภาคสิ่งประดิษฐ์วิเศษที่ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรด มีจำนวน 29 อนุภาค ได้แก่

- 1.1.1.1 ว 11 จอภาพวิเศษ
- 1.1.1.2 ว 12 เครื่องมือวิเศษ
- 1.1.1.3 ว 13 หุ่นยนต์วิเศษ
- 1.1.1.4 ว 14 คอมพิวเตอร์วิเศษ
- 1.1.1.5 ว 15 โปรแกรมวิเศษ
- 1.1.1.6 ว 16 เครื่องเล่นวิเศษ
- 1.1.1.7 ว 17 เครื่องจักรวิเศษ
- 1.1.1.8 ว 18 ตู้วิเศษ
- 1.1.1.9 ว 19 CD วิเศษ
- 1.1.1.10 ว 20 ระเบิดวิเศษ
- 1.1.1.11 ว 21 เข็มฉีดยาวิเศษ

- 1.1.1.12 ว 22 ชีพวิเศษ
- 1.1.1.13 ว 23 แว่นวิเศษ
- 1.1.1.14 ว 25 แคลปซูลวิเศษ
- 1.1.1.15 ว 26 กล้องวิเศษ
- 1.1.1.16 ว 27 ไมโครโฟนวิเศษ
- 1.1.1.17 ว 28 ดาวเทียมวิเศษ
- 1.1.1.18 ว 31 ตลับแป้งวิเศษ
- 1.1.1.19 ว 32 ไม้ป้องกันวิเศษ
- 1.1.1.20 ว 33 ลูกดิ่งวิเศษ
- 1.1.1.21 ว 34 จานร่อนวิเศษ
- 1.1.1.22 ว 35 ดินสอวิเศษ
- 1.1.1.23 ว 36 กรงวิเศษ
- 1.1.1.24 ว 38 ลูกแก้ววิเศษ
- 1.1.1.25 ว 39 โลงวิเศษ
- 1.1.1.26 ว 43 นาฬิกาปลุกวิเศษ
- 1.1.1.27 ว 46 แผ่นป้ายวิเศษ
- 1.1.1.28 ว 47 ลูกโลกวิเศษ
- 1.1.1.29 ว 48 เหรียญวิเศษ

1.1.2 สถานที่วิเศษและส่วนประกอบของสถานที่ อนุภาคสถานที่
และส่วนประกอบของสถานที่ที่ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรด มีจำนวน 16 อนุภาค ได้แก่

- 1.1.2.1 ว 52 ภูเขาวิเศษ
- 1.1.2.2 ว 53 ถ้ำวิเศษ
- 1.1.2.3 ว 54 น้ำตกวิเศษ
- 1.1.2.4 ว 55 ทะเลทรายวิเศษ
- 1.1.2.5 ว 56 ดาวเคราะห์วิเศษ
- 1.1.2.6 ว 57 สวนสัตว์วิเศษ
- 1.1.2.7 ว 58 เหมืองวิเศษ
- 1.1.2.8 ว 64 วิหารวิเศษ
- 1.1.2.9 ว 65 อาคารวิเศษ

- 1.1.2.10 ว 67 เมืองวิเศษ
- 1.1.2.11 ว 68 อัมพจันทร์วิเศษ
- 1.1.2.12 ว 69 ลานวิเศษ
- 1.1.2.13 ว 70 แห่งผลึกแก้ววิเศษ
- 1.1.2.14 ว 72 กำแพงวิเศษ
- 1.1.2.15 ว 73 เสาววิเศษ
- 1.1.2.16 ว 76 เวทีวิเศษ

1.1.3 อุปกรณ์ที่ใช้เดินทางและยานพาหนะวิเศษ อนุภาคอุปกรณ์ที่ใช้เดินทางและยานพาหนะที่ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรด มีจำนวน 5 อนุภาค ได้แก่

- 1.1.3.1 ว 92 ทางเลื่อนวิเศษ
- 1.1.3.2 ว 93 วาร์ปวิเศษ
- 1.1.3.3 ว 94 ประตุมิติวิเศษ
- 1.1.3.4 ว 96 ยานวิเศษ
- 1.1.3.5 ว 99 กระเช้าวิเศษ

1.1.4 เครื่องแต่งกายวิเศษ อนุภาคเครื่องแต่งกายวิเศษที่ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรด มีจำนวน 5 อนุภาค ได้แก่

- 1.1.4.1 ว 81 นาฬิกาข้อมือวิเศษ
- 1.1.4.2 ว 85 ปลอกแขนวิเศษ
- 1.1.4.3 ว 86 ปลอกข้อมือวิเศษ
- 1.1.4.4 ว 87 ปลอกนิ้ววิเศษ
- 1.1.4.5 ว 88 ปลอกคอวิเศษ

1.1.5 ของวิเศษที่มีอยู่ตามธรรมชาติ อนุภาคของวิเศษที่มีอยู่ตามธรรมชาติที่ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรด มีจำนวน 3 อนุภาค ได้แก่

- 1.1.5.1 ว 136 แก้วผลึกวิเศษ
- 1.1.5.2 ว 138 ละอองน้ำวิเศษ
- 1.1.5.3 ว 144 ควันวิเศษ

1.1.6 อาวุธวิเศษ อนุภาคอาวุธวิเศษที่ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรด มีจำนวน 1 อนุภาค ได้แก่ ว 117 ลูกดอกวิเศษ

1.1.7 เอกสารและรูปภาพพิเศษ อนุภาคเอกสารและรูปภาพพิเศษที่ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์ไรต์ มีจำนวน 1อนุภาค ได้แก่ ว 122 กระดาษพิเศษ

1.2 อนุภาพของของวิเศษ หมายถึง อิทธิฤทธิ์ของของวิเศษที่ส่งผลต่อบุคคล ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์ไรต์ จำนวน 9 อนุภาค ได้แก่

- 1.2.1.1 ว 213 ของวิเศษที่เปลี่ยนแปลงสีของดวงตา
- 1.2.1.2 ว 400 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลแปลงร่างได้
- 1.2.1.3 ว 420 ของวิเศษที่ใช้ชุบชีวิต
- 1.2.1.4 ว 560 ของวิเศษที่ใช้เปิดเผยสิ่งที่ซ่อนอยู่
- 1.2.1.5 ว 630 ของวิเศษที่ทำให้เคลื่อนที่ได้อย่างรวดเร็ว
- 1.2.1.6 ว 640 ของวิเศษที่ช่วยนำทาง
- 1.2.1.7 ว 690 ของวิเศษให้บุคคล
- 1.2.2.8 ว 800 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลสลบ
- 1.2.2.9 ว 830 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลกลายเป็นหิน

1.3 ลักษณะของของวิเศษ หมายถึง ลักษณะพิเศษเฉพาะตัวของของวิเศษ ปรากฏเฉพาะในเรื่องเดอะไวท์ไรต์ จำนวน 9 อนุภาค ได้แก่

- 1.3.1 ว 950 ของวิเศษที่เปลี่ยนแปลงตัวเองได้
- 1.3.2 ว 960 ของวิเศษที่ทำลายตัวเองได้
- 1.3.3 ว 1060 ของวิเศษทนกระแสไฟฟ้า
- 1.3.4 ว 1100 ของวิเศษที่ดึงดูดใจคน
- 1.3.5 ว 1160 ของวิเศษที่มีความแข็งแกร่ง
- 1.3.6 ว 1190 ของวิเศษที่ทำลายไม่ได้
- 1.3.7 ว 1220 ของวิเศษที่ดัดแปลงให้ดีขึ้นได้
- 1.3.8 ว 1240 ของวิเศษที่เปลี่ยนแปลงสิ่งอื่นได้
- 1.3.9 ว 1250 ของวิเศษที่มีความรุนแรง

1.4 ที่มาของของวิเศษ หมายถึง การได้มาของของวิเศษ ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์ไรต์ จำนวน 8 อนุภาค ได้แก่

- 1.4.1 ว 1312 ของวิเศษจากนางฟ้า
- 1.4.2 ว 1351 ของวิเศษจากการประกอบพิธีกรรม
- 1.4.3 ว 1352 ของวิเศษจากการร่ายคาถา

1.4.4 ว 1353 ของวิเศษจากการเสกขึ้นมา

1.4.5 ว 1420-ว 1429 ของวิเศษจากการปราบศัตรู

1.4.6 ว 1440-ว 1449 ของวิเศษจากการเลี้ยงดวง

1.4.7 ว 1450-ว 1459 ของวิเศษจากการสร้างขึ้น

1.4.8 ว 1460-ว 1999 ของวิเศษจากสิ่งของอื่น

2. อนุภาคอำนาจวิเศษ อนุภาคอำนาจวิเศษที่ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรด พบ 3 ด้าน ดังนี้

2.1 ชนิดของของอำนาจวิเศษ

2.2 การครอบครองอำนาจวิเศษ

2.3 ที่มาของอำนาจวิเศษ

มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.1 ชนิดของอำนาจวิเศษ หมายถึง ประเภทต่าง ๆ ของอำนาจวิเศษ ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรด จำนวน 7 อนุภาค ได้แก่

2.1.1 ว 3800-ว 3899 อำนาจการทำลายวัตถุสิ่งของ

2.1.2 ว 4130-ว 4199 อำนาจการปิดอนุภาคย่อย ว 4131 การปิดประตู และอนุภาค ว 4132 การปิดพื้น

2.1.3 ว 4610-ว 4629 อำนาจการควบคุมเหตุการณ์อนุภาคย่อย ว 4611 การปรับความเร็วช้าของเหตุการณ์ และอนุภาค ว 4612 การทำให้เกิดเหตุการณ์เดิมซ้ำอีกครั้งหนึ่ง

2.1.4 ว 5200-ว 5299 อำนาจการชุบชีวิตอนุภาคย่อย ว 5211 การชุบชีวิตบุคคล และ ว 5212 การชุบชีวิตปีศาจ

2.1.5 ว 5300-ว 5399 อำนาจการทำให้สลับ

2.1.6 ว 5610-ว 5619 อำนาจการทำให้สว่างอนุภาคย่อย ว 5611การทำให้เกิดแสงสว่าง

2.1.7 ว 6000-ว 6099 อำนาจการลอกเลียนความสามารถอนุภาคย่อย ว 6011 การลอกเลียนความสามารถของเทพ และอนุภาค ว 6012 การลอกเลียนความสามารถของบุคคล

2.2 การครอบครองอำนาจวิเศษ หมายถึง ผู้เป็นเจ้าของอำนาจวิเศษ ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรด จำนวน 3 อนุภาคได้แก่

2.2.1 ว 7114 อำนาจของวิญญาณ

2.2.2 ว 7115 อำนาจของปีศาจ

2.2.3 ว 7130-ว 7139 อำนาจของเครื่องคนเครื่องสัตว์

2.3 ที่มาของอำนาจพิเศษ หมายถึง การได้มาของอำนาจพิเศษ ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรด จำนวน 4 อนุภาค ได้แก่

2.3.1 ว 7226 อำนาจจากความศรัทธา

2.3.2 ว 7227 อำนาจจากปาฏิหาริย์

2.3.3 ว 7240-ว 7249 อำนาจที่เป็นรางวัลตอบแทน

2.3.4 ว 7280-ว 7289 อำนาจจากของวิเศษ

สรุปผลการเปรียบเทียบอนุภาคความพิเศษในนวนิยายมหัศจรรย์เรื่อง เดอะไวท์โรด กับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้านของสตรีท ทอมป์สัน ได้ดังนี้

1. อนุภาคของวิเศษ

1.1 อนุภาคเกี่ยวกับชนิดของของวิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรด มีจำนวนทั้งสิ้น 113 อนุภาค ตรงกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน จำนวน 53 อนุภาค และปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรด จำนวน 60 อนุภาค

1.2 อนุภาคเกี่ยวกับอำนาจของของวิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรด มีจำนวนทั้งสิ้น 74 อนุภาค ตรงกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน จำนวน 65 อนุภาค และปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรด จำนวน 9 อนุภาค

1.3 อนุภาคเกี่ยวกับลักษณะของของวิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรด มีจำนวนทั้งสิ้น 34 อนุภาค ตรงกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน จำนวน 25 อนุภาค และปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรด จำนวน 9 อนุภาค

1.4 อนุภาคเกี่ยวกับที่มาของของวิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรด มีจำนวนทั้งสิ้น 23 อนุภาค ตรงกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน จำนวน 15 อนุภาค และปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรด จำนวน 8 อนุภาค

2. อนุภาคอำนาจพิเศษ

2.1 อนุภาคเกี่ยวกับชนิดของอำนาจพิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรด มีจำนวนทั้งสิ้น 49 อนุภาค ตรงกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน จำนวน 42 อนุภาค และปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรด จำนวน 7 อนุภาค

2.2 อนุภาคเกี่ยวกับการครอบครองอำนาจพิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรด มีจำนวนทั้งสิ้น 11 อนุภาค ตรงกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน จำนวน 8 อนุภาค และปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรด จำนวน 3 อนุภาค

2.3 อนุภาคเกี่ยวกับที่มาของอำนาจวิเศษในเรื่องเดอะไวท์โรด มีจำนวนทั้งสิ้น 19 อนุภาค ตรงกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน จำนวน 15 อนุภาค และปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรด จำนวน 4 อนุภาค

ผลสรุปข้างต้น แสดงให้เห็นว่า อนุภาคความวิเศษส่วนใหญ่ในเรื่อง เดอะไวท์โรด ปรากฏตรงกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน เป็นการสะท้อนให้เห็นความคิดที่เป็นสากลของมนุษย์ทั่วโลก มนุษย์ต่างมีความต้องการทางใจที่ตรงกัน เช่น ความต้องการมีชีวิตความเป็นอยู่ที่ดี สะดวกสบาย สะท้อนผ่านของวิเศษที่สามารถช่วยมนุษย์ทำงานได้ หรือเป็นของวิเศษที่สามารถทำงานได้เองโดยอัตโนมัติ ทำให้มนุษย์ไม่ต้องเหน็ดเหนื่อย ความต้องการการสมหวังในชีวิต สะท้อนผ่านของวิเศษที่ทำให้มนุษย์สมปรารถนา ความต้องการมีชีวิตที่ยืนยาว สะท้อนผ่านอำนาจการมีอายุยืน อำนาจความเป็นอมตะ และอำนาจความคงกระพัน ความไม่ต้องการแก่ชรา สะท้อนผ่านอำนาจความอ่อนเยาว์ และความต้องการอื่น ๆ ที่มนุษย์ไม่สามารถทำได้ในชีวิตจริง สะท้อนผ่านอำนาจการบิน อำนาจการหายตัว อำนาจการแปลงร่าง ทั้งนี้ อนุภาคบางอย่าง ยังสะท้อนให้เห็นความปรารถนาให้คนเป็นคนดี ได้แก่ อนุภาคของวิเศษที่ได้รับเป็นรางวัลตอบแทนจากการเสียสละ และช่วยชีวิตผู้อื่น

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยพบว่าอนุภาคความวิเศษเหล่านี้ มีรายละเอียดปลีกย่อยที่แตกต่างกันอยู่บ้าง ดังนี้

ในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน มีการให้รายละเอียดของอนุภาคมากกว่าในเรื่อง เดอะไวท์โรด เช่น ของวิเศษที่เปลี่ยนแปลงสีผมของบุคคล ในดัชนีอนุภาคฯ ระบุว่าอนุภาคผม และผิวเปลี่ยนเป็นสีทอง การมีอายุยืนกว่า 100 ปี ในดัชนีอนุภาคฯ ระบุว่าอนุภาคหญิงชรา มีชีวิตอยู่เป็นเวลานาน ของวิเศษจากความฝัน ในดัชนีอนุภาคฯ ระบุว่าอนุภาคได้รับมาจากผู้ชายในความฝัน ของวิเศษให้ที่อยู่อาศัย ในดัชนีอนุภาคฯ ระบุว่าอนุภาคสร้างสิ่งก่อสร้าง และของวิเศษสร้างบ้าน

เรื่อง เดอะไวท์โรด ผู้เขียนได้เพิ่มเติมรายละเอียดของบางอนุภาค ทำให้อนุภาคในเรื่อง มีความหลากหลายมากขึ้น เช่น อำนาจการเดินทาง อนุภาคย่อการเดินทางผ่านช่วงเวลา อำนาจการแปลงร่าง อนุภาคย่อการแปลงร่างจากคนเป็นปีศาจ อำนาจการรักษา อนุภาคย่อการเพิ่มพลัง และการรักษาอาการบาดเจ็บภายในร่างกาย อำนาจการเคลื่อนย้าย อนุภาคย่อการเคลื่อนย้ายบุคคล อำนาจการฟื้นฟูความเสียหาย อนุภาคย่อการฟื้นฟูสิ่งก่อสร้างที่ถูกทำลาย อำนาจการทำให้หยุดนิ่ง อนุภาคย่อการทำให้สิ่งของและสภาพแวดล้อมหยุดนิ่ง ผู้เขียนยังได้

ดัดแปลงของวิเศษต่าง ๆ ให้มีความทันสมัยมากขึ้น เช่น หนังสือวิเศษดัดแปลงเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรือวิเศษดัดแปลงเป็นเรือคอมพิวเตอร์ ดินสอวิเศษดัดแปลงเป็นดินสอคอมพิวเตอร์

ด้านอนุภาคที่ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรด ส่วนใหญ่เป็นของวิเศษสมัยใหม่ เช่น คอมพิวเตอร์วิเศษ หุ่นยนต์วิเศษ ดาวเทียมวิเศษ ยานวิเศษ ทางเลื่อนวิเศษ รถไฟฟ้าวิเศษ อาคารวิเศษ ฯลฯ ซึ่งของวิเศษเหล่านี้ เป็นการสะท้อนให้เห็นบริบทของสังคมเมืองในปัจจุบัน หากแต่ผู้เขียนดัดแปลงของวิเศษในเรื่อง ให้มีความล้ำสมัยมากขึ้น เช่น รถไฟฟ้าความเร็วสูง รถแท็กซี่คอมพิวเตอร์ ทั้งยังสร้างสรรค์ของวิเศษใหม่ ๆ ที่ทำให้สามารถเดินทางได้อย่างรวดเร็วฉับไวมากขึ้น เช่น ยานวิเศษ ทางเลื่อนวิเศษ วาร์ปวิเศษ นอกจากนี้ ยังมีของวิเศษอื่น ๆ เช่น ตู้เครื่องดื่มอัตโนมัติ ตู้เย็นอินเทอร์เน็ต ที่สะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตของคนเมือง ที่นิยมรับประทานอาหารจานด่วน เพื่อความสะดวกรวดเร็วในการใช้ชีวิต

อนุภาคบางอย่าง ยังสะท้อนให้เห็นค่านิยมบางประการของมนุษย์ ได้แก่

การให้ความสำคัญกับวัตถุนิยม อันหมายถึง การให้คุณค่าแก่สิ่งที่เป็นรูปธรรมมากกว่านามธรรม (ราชบัณฑิตยสถาน, 2542) ผู้คนในปัจจุบัน ต่างแสวงหาวัตถุสิ่งของ เงินทอง เพื่อนำมาใช้ตอบสนองความสุขทางกายแก่ตนเอง สะท้อนให้เห็นผ่านทางของวิเศษในเรื่อง เช่น

หอพักจูปีเตอร์ เป็นห้องพักขนาดใหญ่ มีทางเดินครบถ้วน เชื่อมจากส่วนกลางของห้องไปยังห้องนอนอีก 4 ห้อง ภายในห้องนอน มีอุปกรณ์อำนวยความสะดวกครบครัน มีสระว่ายน้ำขนาดใหญ่อยู่กลางห้อง นอกจากนี้ ยังมีห้องครัว ห้องน้ำ และหุ่นยนต์รับใช้ด้วย (ภาค 2, เล่ม 1, หน้า 85)

พร็อพเพอร์ตี้ เป็นยานขนาดใหญ่ มี 2 ชั้น คือ ชั้นควบคุม และห้องโถง มีห้องโดยสารกว้างขวางสำหรับหลายร้อยคน พร้อมเครื่องอุปโภคบริโภคครบครัน คาราโอเกะ เครื่องเล่น DVD เครื่องฉายภาพยนตร์ และคอมพิวเตอร์ (ภาค 1, เล่ม 1, หน้า 401)

สกายไลเดอร์ 8751 เป็นยานที่มีลักษณะคล้ายเครื่องบิน มีห้องโดยสารกว้างขวางจำนวน 20 ที่นั่ง พร้อมกับ Notebook ประจำทุกที่นั่ง มีจอภาพยนตร์ขนาดใหญ่ ไว้สำหรับเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และมีห้องครัวปิกนิกอีกด้วย (ภาค 1, เล่ม 2, หน้า 393)

เห็นได้ว่า ของวิเศษเหล่านี้ เป็นของวิเศษที่มีขนาดใหญ่โต มีความหรูหรา และมีอุปกรณ์อำนวยความสะดวกครบครัน สามารถตอบสนองความต้องการของมนุษย์ได้เป็นอย่างดี

การให้ความสำคัญกับทรัพย์สินเงินทอง ด้วยการกำหนดให้เงินเป็นปัจจัยสำคัญในการซื้อสินค้าและบริการต่าง ๆ เช่น แผ่น CD เงิน ที่ใช้แทนเงินสด ตู้เครื่องดื่ม ตู้เย็นอินเทอร์เน็ต และรถแท็กซี่คอมพิวเตอร์ ที่ต้องชำระเงิน ก่อนใช้บริการ

การให้การยอมรับบุคคลที่มีตำแหน่งหน้าที่การงาน มีชื่อเสียง และมีฐานะ สะท้อนผ่าน อนุภาคของวิเศษที่ได้รับมาจากประธานาธิบดีและนักธุรกิจที่ร่ำรวย เป็นการสะท้อนให้เห็นค่านิยมของคนในสังคมไทย

อย่างไรก็ตาม อนุภาคบางอย่าง สะท้อนให้เห็นค่านิยมบางประการที่เปลี่ยนแปลงไป เช่น อนุภาคของวิเศษที่ได้รับมาจากผู้หญิงและผู้ชายที่มีความสามารถ สะท้อนให้เห็นการยอมรับบุคคลที่มีความสามารถ หรือคุณวุฒิ แตกต่างจากอดีตที่มักให้ความสำคัญกับวัยวุฒิ สะท้อนผ่าน อนุภาคในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน D821 ของวิเศษที่ได้มาจากผู้หญิงสูงอายุ และ D822 ของวิเศษได้รับมาจากผู้ชายสูงอายุ

อนึ่ง ผู้เขียนเรื่อง เดอะไวท์โรด ยังสร้างสรรค์อำนาจวิเศษใหม่ ๆ ที่สะท้อนให้เห็นความปรารถนาที่เพิ่มมากขึ้นของมนุษย์ด้วย ได้แก่ ความต้องการมีอำนาจควบคุมทุกสิ่งทุกอย่าง สะท้อนผ่านอำนาจการควบคุมเหตุการณ์ การมีอำนาจเหนือผู้อื่น สะท้อนผ่านอำนาจการลอกเลียนความสามารถของผู้อื่น ความปรารถนาดังกล่าวนี้นับว่า เป็นความปรารถนาของเด็ก ๆ ในยุคปัจจุบัน ดังที่ศิริพร ณ ถลาง (2552, หน้า 397) กล่าวไว้ว่า นิทานมหัศจรรย์สมัยใหม่ เป็นนิทานที่มีเรื่องราวการผจญภัย การแสวงหา และการได้มาของของวิเศษประเภทต่าง ๆ อันเป็นการทำให้สมปรารถนาในโลกแห่งจินตนาการของเด็ก ๆ ในยุคปัจจุบัน เช่น คอปเตอร์ไม้ไผ่ ขนมห้าง ความจำ วุ่นแปลภาษาในการ์ตูนเรื่องโดราเอมอน

ความปรารถนาอีกประการหนึ่งของมนุษย์ คือ ความต้องการที่พักพิงในโลกแห่งจินตนาการ ซึ่งเรื่อง เดอะไวท์โรด สามารถตอบสนองความต้องการของผู้อ่านเยาวชนคนได้เป็นอย่างดี เช่น การบรรยายให้เห็นสถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความทันสมัย เป็นสิ่งที่เด็กวัยนี้กำลังให้ความสนใจ ผู้เขียนสามารถบรรยายได้อย่างน่าตื่นตาตื่นใจ ดังเนื้อความว่า

ซีมูเลชันฮอลล์ เป็นสถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ เป็นอาคารที่ประกอบขึ้นจากจอแก้ว พลาสติก กินพื้นที่รอบชายฝั่งกว่า 20,000 ตารางเมตร ภายในเป็นห้องโถงกว้างขวาง เพดาน และพื้นห้องสร้างจากจอพลาสติกมาร่วม 2 ล้านจอ มีห้องสำหรับเล่นเกมมากกว่า 10,000 ห้อง เพียบพร้อมด้วยระบบเสียงดิจิตอล HDX ที่ทันสมัยที่สุดในโลก (ภาค 1, เล่ม 2, หน้า 427)

เห็นได้ว่า อนุภาคความวิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรด เป็นอนุภาคที่สะท้อนให้เห็นบริบทของสังคมไทย อันเกิดจากการหยิบยกเอาสังคมรอบตัว คือ สังคมเมืองหลวงที่ ดร.ป๋อแปดบั้นจากการเป็นคนกรุงเทพฯ โดยกำเนิด ไม่ว่าจะเป็นปัญหาการจราจรที่ติดขัด ความเร่งรีบในการใช้ชีวิตประจำวัน มาใช้สร้างสรรค์ของวิเศษที่ทำให้การใช้ชีวิตสะดวกสบายมากขึ้น ทั้งยังดัดแปลง

สิ่งของต่าง ๆ ให้มีความทันสมัย เพื่อให้สอดคล้องกับยุคสมัยปัจจุบัน ซึ่งอนุภาคเหล่านี้ไม่เพียงแต่สะท้อนให้เห็นบริบทของสังคมเพียงอย่างเดียว แต่ยังสะท้อนให้เห็นความปรารถนาในใจของมนุษย์อีกด้วย

บทที่ 4

การสร้างสรรค์อนุภาคความวิเศษ ในนวนิยายมหัศจรรย์เรื่อง เดอะไวท์โรด

การสร้างสรรค์ หมายถึง กิจกรรม หรือลักษณะร่วมกันของสองสิ่ง ที่เรียกว่า Bi-sociation (ลักษณะคู่ผสม) ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงขององค์ประกอบจากกรอบความคิดที่ไม่เกี่ยวข้องกันมาก่อน เพื่อก่อให้เกิดความหมายใหม่ โดยวิธีการต่าง ๆ (Kostler, 1964 อ้างถึงใน ศิริพร รักดีผาสุข, 2556, หน้า 270)

เดอะไวท์โรด เป็นงานเขียนที่สร้างสรรค์ขึ้นจากการเชื่อมโยงความคิดต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ตามนิยามของอาร์เทอร์ โคสต์เลอร์ โดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากสิ่งที่คุณเขียนขึ้นชอบหลายอย่าง ทั้งนวนิยายเรื่อง แฮร์รี พอตเตอร์ เกมคอมพิวเตอร์ที่ชื่อว่า ฟินอล แฟนตาซี มาผสมผสานกัน จนสร้างสรรค์เป็นผลงานเรื่องนี้ขึ้นมา (ดร.ป๊อบ, 2550) ดังนั้น เดอะไวท์โรด จึงมีประเด็นที่น่าสนใจ ดังนี้

1. ที่มาของอนุภาคความวิเศษ
 2. การนำเสนออนุภาคความวิเศษ
 3. บทบาทของอนุภาคความวิเศษ
- มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ที่มาของอนุภาคความวิเศษ

ที่มาของอนุภาคความวิเศษ หมายถึง ที่มาของความคิดที่ใช้สร้างสรรค์อนุภาคความวิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรด พบ 4 ลักษณะ ได้แก่

1. การสร้างสรรค์อนุภาคความวิเศษโดยดัดแปลงจากนิทานมหัศจรรย์
 2. การสร้างสรรค์อนุภาคความวิเศษโดยดัดแปลงจากเกมนิทานสวมบทบาท
 3. การสร้างสรรค์อนุภาคความวิเศษโดยดัดแปลงจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี
 4. การสร้างสรรค์อนุภาคความวิเศษจากจินตนาการ
- มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. การสร้างสรรค์อนุภาคความวิเศษโดยดัดแปลงจากนิทานมหัศจรรย์

ประกอบ นิมมานเหมินท์ (2543) กล่าวถึง นิทานมหัศจรรย์ของไทยว่า มีลักษณะโครงสร้างโดยทั่วไป คล้ายคลึงกับนิทานมหัศจรรย์ของยุโรป คือ มีความเกี่ยวข้องกับความมหัศจรรย์ต่าง ๆ ได้แก่ การเหาะเหินเดินอากาศ การแปลงกาย การใช้เวทมนตร์ การสาป การชุบชีวิต การเนรมิตสิ่งต่าง ๆ ของวิเศษในนิทาน เช่น ธนู ดาบ แหวน อนุภาคเหล่านี้ ยังคงปรากฏในเรื่อง เดอะไวท์โรดเช่นกัน และเป็นอนุภาคที่สามารถพบได้ในนิทานทั่วโลก เราสามารถยืนยันความคิดนี้ได้จากดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้านของสตีฟ ทอมป์สัน ซึ่งเป็นหนังสือที่มีการรวบรวมอนุภาคความวิเศษจากนิทานพื้นบ้านทั่วโลกเอาไว้ แสดงให้เห็นความคิดที่เป็นสากลของมนุษย์ทั่วโลก

อย่างไรก็ตาม นิทานมหัศจรรย์ในปัจจุบันได้เปลี่ยนแปลง เกิดเป็นนิทานมหัศจรรย์สมัยใหม่ อันหมายถึง นิทานที่เป็นเรื่องราวการผจญภัย การแสวงหา และการได้มาของของวิเศษประเภทต่าง ๆ อันเป็นการทำให้สมปรารถนาในโลกแห่งจินตนาการของเด็ก ๆ ในยุคปัจจุบัน นิทานมหัศจรรย์สมัยใหม่ได้รับความนิยม และรู้จักกันอย่างแพร่หลาย เช่น โดราเอมอน ไปเกมอน ดิจิมอน แฮร์รี่พ็อตเตอร์ รวมทั้งนิทานในเกมคอมพิวเตอร์ (ศิริพร ณ ถลาง, 2552, หน้า 397) ซึ่งจากการพิจารณาเรื่อง เดอะไวท์โรด เห็นว่ามีความคล้ายคลึงกับนิทานมหัศจรรย์สมัยใหม่เรื่อง แฮร์รี่ พ็อตเตอร์ (Harry Potter) ของเจ เค ไรลิ่ง (J. K. Rowling) ดังนี้

แฮร์รี่ พ็อตเตอร์ เป็นเรื่องของตัวละครเอกที่มีชื่อว่า แฮร์รี่ พ็อตเตอร์ เด็กหนุ่มผู้มีเวทมนตร์ ที่เมื่อครั้งวัยเด็กถูกไล่ล่าจากตัวละครปฏิกษที่มีชื่อว่า ลอร์ดโวลเดอมอร์ ที่ต้องการกำจัดตัวละครเอก เพื่อครอบครองโลก หากแต่ได้รับความช่วยเหลือจากศาสตราจารย์ อัลบัส ดัมเบิลดอร์ ด้วยการส่งตัวแฮร์รี่มายังโลกมนุษย์ แล้วให้ปาพิตทูเนียเป็นผู้เลี้ยงดู จนกระทั่งอายุครบ 11 ปี แฮร์รี่ได้รับเลือกให้มาศึกษาต่อที่โรงเรียนเวทมนตร์ฮอกวอตส์ ระหว่างนี้เอง ตัวละครปฏิกษได้ก่อความวุ่นวายขึ้น ทำให้ตัวละครเอกและผู้ช่วยเหลือ ต้องร่วมมือกันปราบตัวละครปฏิกษ เพื่อให้โลกกลับมาสงบสุขดังเดิม

เดอะไวท์โรด เป็นเรื่องของตัวละครเอกที่มีชื่อว่า พอล หรือเจ้าชายฟิลลิป เด็กหนุ่มผู้มีพลังวิเศษภายในตัวเอง ที่เมื่อครั้งวัยเด็กถูกไล่ล่าจากตัวละครปฏิกษที่มีชื่อว่า โอห์มา ที่ต้องการแย่งชิงพลังวิเศษของตัวละครเอก เพื่อครอบครองโลก หากแต่ได้รับความช่วยเหลือจากพ่อมดมาลาไจน์ ด้วยการส่งตัวพอลมายังโลกมนุษย์ แล้วให้ผู้มีเวทมนตร์ที่ชื่อ เออเนต เป็นผู้เลี้ยงดู ในฐานะพ่อ จนกระทั่งอายุครบ 16 ปี พอลได้แสดงพลังวิเศษออกมาในคราวคับขัน ทำให้ถูกส่งตัวมายังโรงเรียนไวท์โรด ซึ่งตั้งอยู่บนโลกอนาคตที่มีชื่อว่า อาร์กาเซีย ระหว่างนี้เอง ตัวละครปฏิกษ

ได้ก่อความวุ่นวายขึ้น ทำให้ตัวละครเอกและผู้ช่วยเหลือ ต้องร่วมมือกันปราบตัวละครปฏิปักษ์ เพื่อให้โลกกลับมาสงบสุขดังเดิม

อนุภาคในเรื่อง เดอะไวท์โรด ที่มีความคล้ายคลึงกับเรื่อง แฮร์รี พอตเตอร์ เช่น โรงเรียนเวทมนตร์ เรื่อง เดอะไวท์โรด มีการกล่าวถึงโรงเรียนไวท์โรด เป็นโรงเรียนสำหรับผู้มีเวทมนตร์และพลังวิเศษ ตั้งอยู่บนเกาะกลางทะเล เรื่อง แฮร์รี พอตเตอร์ มีการกล่าวถึงโรงเรียนคาถาพ่อมดแม่มดและเวทมนตร์ศาสตร์ฮอกวอตส์ ตั้งอยู่บนภูเขาสูงที่ล้อมรอบด้วยทะเลสาบ ทั้งสองโรงเรียน มีลักษณะเป็นโรงเรียนประจำ เป็นสถานที่ศึกษาของตัวละครเอก และกลุ่มเพื่อน

หอพักของโรงเรียน เรื่อง เดอะไวท์โรด มีการกล่าวถึงหอพักจูปีเตอร์ เรื่อง แฮร์รี พอตเตอร์ มีการกล่าวถึงบ้านทั้งสี่ในโรงเรียนฮอกวอตส์ ได้แก่ กริฟฟินดอร์ ฮัฟเฟิลพัฟ เรเวนคลอ และสลิธีริน

รถด่วนวิเศษ เรื่อง เดอะไวท์โรด มีการกล่าวถึง รถไฟฟ้าความเร็วสูงที่ขับเคลื่อนโดยอัตโนมัติ เรื่อง เดอะไวท์โรด มีการกล่าวถึงรถด่วนฮอกวอตส์ เป็นรถไฟหัวจักรไอน้ำ รถทั้งสองเป็นยานพาหนะที่ใช้สำหรับเดินทางไปยังโรงเรียน

ร้านขายอาวุธเวทมนตร์ เรื่อง เดอะไวท์โรด มีการกล่าวถึง ร้านเวทมนตร์ตระกูลเคิร์ก ขายอาวุธนานาชนิด ทั้งมีด ดาบ ธนู และลูกแก้ว เรื่อง แฮร์รี พอตเตอร์ มีการกล่าวถึงร้านไม้กายสิทธิ์ของโอลิแวนเดอร์

หนังสือวิเศษ เรื่อง เดอะไวท์โรด มีการกล่าวถึงหนังสือของอาโพคาลิป เรื่อง แฮร์รี พอตเตอร์ มีการกล่าวถึงสมุดบันทึกของทอมริดเดิ้ล หนังสือทั้งสอง สามารถครอบงำผู้ใช้งานได้

ดาบวิเศษ เรื่อง เดอะไวท์โรด มีการกล่าวถึงดาบโฮล์ชอร์ด เป็นอาวุธที่จะปรากฏขึ้นมาเอง หากตัวละครเอกมีความศรัทธาในพลังของตัวเองอย่างแท้จริง เป็นอาวุธที่ตัวละครเอกใช้ปราบตัวละครปฏิปักษ์ เรื่อง แฮร์รี พอตเตอร์ มีการกล่าวถึงดาบกริฟฟินดอร์ เป็นดาบที่จะปรากฏขึ้นมาเมื่อพบผู้ที่มีความกล้าหาญ พร้อมที่จะต่อสู้กับอันตรายอย่างไม่ย่อท้อ เป็นอาวุธที่ตัวละครเอกใช้ฆ่าภูเขาซิลลิส ในตอนห้องแห่งความลับ

ลูกแก้วเวทมนตร์ ทั้งสองเรื่อง มีการกล่าวถึงลูกแก้วพยากรณ์ และคำทำนายจากผู้มีเวทมนตร์ เป็นการบอกใบ้เหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นล่วงหน้ากับตัวละครเอก

คุกเวทมนตร์ เรื่อง เดอะไวท์โรด มีการกล่าวถึงคุกเวทมนตร์ดันสเตอร์ ตั้งอยู่ที่เมืองลอยฟ้าอิกลิสตริง เรื่อง แฮร์รี พอตเตอร์ มีการกล่าวถึงคุกเวทมนตร์อัชคาบัน ตั้งอยู่บนเกาะกลางทะเล

ไม้กายสิทธิ์วิเศษ เป็นอาวุธของผู้มีเวทมนตร์ ใช้สำหรับร่ายคาถาเวทมนตร์ต่าง ๆ
ปรากฏทั้งสองเรื่อง

แผนที่วิเศษ เรื่อง เดอะไวท์โรด มีการกล่าวถึง แผนที่ที่มีจุดสีแดงกะพริบแสดง
รายละเอียดทั้งหมดของสถานที่นั้น เรื่อง แฮร์รี พอตเตอร์ มีการกล่าวถึงแผนที่ตัวกวาน เป็นแผนที่
ที่แสดงรายละเอียดทั้งหมดของโรงเรียนฮอกวอตส์ โดยมีจุดหมึกที่บอกว่าใครกำลังทำอะไรอยู่

นอกจากนี้ ยังมีเนื้อเรื่องบางส่วนที่ปรากฏตรงกัน เช่น

การประลองความสามารถระหว่างโรงเรียน เรื่อง เดอะไวท์โรด มีการประลองความ
สามารถด้านการต่อสู้กับโรงเรียนเอพลิครอด เรื่อง แฮร์รี พอตเตอร์ มีการแข่งขันเวทไตรภาคีกับ
โรงเรียนเดิร์มสแตรงก์ และโรงเรียนโบซ์บาตง

เห็นได้ว่า เรื่อง เดอะไวท์โรด เป็นผลงานที่ได้รับอิทธิพลการสร้างสรรคือนุภาค
ความวิเศษจากนิทานมหัศจรรย์ เรื่อง แฮร์รี พอตเตอร์ โดยผู้เขียนนำมาดัดแปลงให้เหมาะสมกับ
งานเขียนของตน

2. การสร้างสรรคือนุภาคความวิเศษโดยดัดแปลงจากเกมนิทานสวมบทบาท

กิจจา รัตนการุณย์ (2547) ศึกษา เกมนิทานสวมบทบาท หรือที่เรียกว่าเกม RPG
(Role Playing Game) ได้กล่าวถึงลักษณะของเกมนิทานสวมบทบาทไว้ ดังนี้

เกมนิทานสวมบทบาท เป็นเกมคอมพิวเตอร์ที่ให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครเอก
ในเกม มีการเดินทางผจญภัย การตามหาของวิเศษ การต่อสู้กับสัตว์ประหลาดและผู้เล่นอื่น
โดยตัวละครในเกม จะมีค่าพลังชีวิตแสดงสถานะของตัวละคร หากค่าพลังชีวิตลดลงจนเหลือ
ศูนย์หน่วย ตัวละครนั้นจะพ่ายแพ้ทันที นอกจากค่าพลังชีวิตยังมีค่าระดับความสามารถที่เรียกว่า
LV. (Level) และค่าประสบการณ์ที่เรียกว่า EXP. (Experience point) ที่ได้จากการเอาชนะศัตรู
และผู้เล่นอื่น หากเก็บสะสมค่าประสบการณ์จนครบ 100% จะทำให้ระดับความสามารถของผู้เล่น
เพิ่มขึ้นอีก 1 ระดับ เรียกว่า Level up ส่งผลให้ผู้เล่นมีค่าพลังชีวิตและค่าความสามารถเพิ่มขึ้น
ซึ่งจากการพิจารณา เรื่อง เดอะไวท์โรด เห็นว่า ผู้เขียนมีการสร้างสรรคือนุภาคความวิเศษส่วนหนึ่ง
จากลักษณะของเกมนิทานสวมบทบาท โดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากเกมที่มีชื่อว่า ไลน์อล
แฟนตาซี (Final fantasy)

ไลน์อล แฟนตาซี เป็นหนึ่งในเกมนิทานสวมบทบาทที่ได้รับความนิยมจากผู้เล่น
เป็นจำนวนมาก ปัจจุบันมีถึงภาคที่ 12 ในแต่ละภาค จะเป็นเรื่องราวของตัวละครเอกแต่ละคน
แต่จุดหลักสำคัญจะแสดงให้เห็นเรื่องราวการต่อสู้ของยอดนักรบในโลกแห่งจินตนาการขั้นสูงที่เต็มไปด้วย
วิทย์วิทยาการล้ำหน้าผสมกับโลกแห่งนิทานมหัศจรรย์ในอดีต เช่น เรื่องราวการปกป้องรักษา

ผลึกแก้วคริสตัล การหยุดยั้งการสร้างอาวุธจากการแยกเซลล์ เนื้อเรื่องภาคที่ 1 เป็นเรื่องราวของเหล่านักรบแห่งแสง ที่ได้เดินทางมาปกป้องปราสาทโคเนเรียตามการนำทางของคริสตัล และไปช่วยเจ้าหญิงเซวราที่ถูกกัลันด์ลักพาตัวไป ภาคที่ 2 เป็นเรื่องราวของคนหนุ่มสาวกลุ่มหนึ่งที่หลบหนีเอาชีวิตรอดจากการรุกรานของจักรวรรดิพาราเมเกีย แต่ได้เจ้าหญิงฮิลด้าแห่งอาณาจักรฟินมาช่วย ต่อมาจึงได้เข้าร่วมกับกองทัพกบฏ เพื่อทำสงครามต่อต้าน ภาคที่ 7 เป็นเรื่องราวของพระเอกชื่อ คลาวด์กับพวกกลุ่มแอฟวาลานซ์ ได้เดินทางไปปราบองค์กรชั่วร้ายชินระที่ต้องการรุกราน และครอบครองโลก ซึ่งองค์กรนี้ มีการสร้างอาวุธร้ายแรง และการสร้างมนุษย์ทดลองเพื่อเสริมกำลังให้แก่กองทัพ (กิจจา รัตนการุณย์, 2547, หน้า 17)

ผู้เขียนเรื่อง เดอะไวท์โรด นำลักษณะของเกมไฟนอล แฟนตาซี ซึ่งเป็นเกมนิทานสวมบทบาท ประเภทเกมต่อสู้ มาใช้สร้างสรรค์อนุภาคความพิเศษในเรื่อง ให้เป็นอนุภาคที่ใช้สำหรับเอาชนะศัตรูและผู้เล่นอื่น เพื่อให้ผู้เล่นมีระดับความสามารถเพิ่มขึ้น ส่งผลให้มีความเก่งกาจมากขึ้นด้วย ซึ่งในเกมนิทานสวมบทบาท มีการแบ่งของวิเศษ และอำนาจวิเศษออกจากกันอย่างชัดเจน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงแบ่งประเด็นการศึกษาออกเป็น 2 ประเด็น ดังนี้

2.1 อนุภาคของวิเศษ ของวิเศษในเกม เรียกว่า Item เป็นของวิเศษที่มีอำนาจด้านการโจมตี การป้องกันร่างกาย การเพิ่มพลัง การรักษา การเพิ่มประสิทธิภาพ และการเรียกผู้ช่วยเหลือ มีรายละเอียดดังนี้

2.1.1 ของวิเศษที่มีอำนาจด้านการโจมตี เป็นของวิเศษที่มีค่าพลังโจมตีสูง สามารถสร้างความเสียหายให้กับร่างกาย มีผลทำให้ค่าพลังชีวิตของศัตรูและผู้อื่นลดลง หากค่าพลังลดลงจนเหลือศูนย์หน่วย ผู้เล่นนั้นจะพ่ายแพ้ทันที เช่น

ปืนทะลวงวิถี เป็นปืนที่สามารถกำจัดศัตรูพร้อมกัน 200 คน โดยไม่สร้างความเสียหายให้กับฝ่ายเดียวกัน

ปืนสะเก็ดดาวน้ำแข็ง เป็นปืนกระสุนคริสตัลความเร็วสูง สามารถโจมตีได้อย่างต่อเนื่องเป็นวงกว้างถึง 50 กิโลเมตร

ปืนลำแสงทางช้างเผือก เป็นปืนที่ใช้ปล่อยพลังทำลายล้างครอบคลุมเป็นบริเวณกว้างถึง 100 กิโลเมตร และทำให้ค่าพลังชีวิตของผู้เล่นอื่นลดลงจนเหลือ 1 หน่วย

ซาโดว์โกรฟ เป็นถุงมือที่สามารถพัฒนาประสิทธิภาพเพื่อสร้างความผิดปกติทางร่างกายให้แก่ผู้อื่น เช่น ทำให้หลับ เป็นไข้ มึนงง หรือเชื่องช้าทำให้มีประสิทธิภาพในการโจมตีลดลง

ร็อกเก็ตบอล เป็นไม้ป้องกันคอมพิวเตอร์ ที่สามารถเรียกดูปกป้องความรุนแรงสูง ออกมาใช้โจมตีได้

สปีดฮันเตอร์ เป็นจานร่อนที่มีความคมกริบ ใช้ตัดร่างกายของผู้อื่นให้ขาด ออกจากกัน

นอกจากนี้ ยังมีดาบวิเศษที่สามารถปล่อยพลังระเบิดและพลังธาตุได้อีกด้วย

2.1.2 ของวิเศษที่มีอำนาจด้านการป้องกันร่างกาย เป็นของวิเศษที่ใช้ปกป้อง ค่าพลังชีวิตของบุคคลจากการโจมตี เช่น

เหรียญกษาปณ์แห่งไวดัน เป็นเหรียญที่ใช้เรียกเทพยักษ์ เพื่อช่วยปกป้องบุคคล จากการโจมตี

เรียเมอร์ เป็นชุดเกราะที่คล้ายกับชุดหนังของเหล่าซูเปอร์ฮีโร่บนหน้าอกซ้าย มีแถบบาร์สีใส แสดงระดับค่าพลังชีวิต หรือ LP. (Life point) 0/0 กำกับอยู่ ใช้ลดแรงปะทะจากการโจมตี

บรีทออฟเฮฟเวน เป็นชุดเกราะที่ใช้ป้องกันจากการโจมตีของมอนสเตอร์ (สัตว์ประหลาด) ทุกชนิด เพิ่มขึ้น 60% และเพิ่มพลังให้กับธาตุลมอีกครั้งหนึ่ง

2.1.3 ของวิเศษที่มีอำนาจด้านการเพิ่มพลัง เป็นของวิเศษที่ใช้ฟื้นฟูค่าพลังชีวิต ให้กับบุคคลหลังจากถูกโจมตี เพื่อไม่ให้กลายเป็นฝ่ายพ่ายแพ้ เช่น

ฟูลพาวเวอร์ เป็นน้ำยาที่ใช้ฟื้นฟูค่าพลังให้เต็มเปี่ยม

น้ำยาอมฤต เป็นเครื่องดื่มที่ใช้ฟื้นฟูค่าพลังให้เต็มเปี่ยม

น้ำตานกฟีนิกซ์ เป็นน้ำตาของนกฟีนิกซ์ ใช้ชุบชีวิตและฟื้นฟูค่าพลังให้เต็มเปี่ยม

2.1.4 ของวิเศษที่มีอำนาจด้านการรักษา เป็นของวิเศษที่ใช้รักษาสภาพร่างกาย ของบุคคล หลังจากถูกโจมตีให้หายเป็นปกติ เช่น โดดีเนม เป็นยาน้ำ ใช้รักษาบาดแผลให้หายเป็น ปกติ

2.1.5 ของวิเศษที่มีอำนาจด้านการเพิ่มประสิทธิภาพ เป็นของวิเศษที่ใช้เพิ่ม ทักษะ ระดับความสามารถ และความแข็งแกร่งให้กับบุคคล เพื่อให้มีความเก่งกาจมากขึ้น เช่น

นีซูร่า เป็นแหวนที่ใช้เพิ่มทักษะด้านการอัญเชิญเทพจากการ์ด

กาเวรี เบอร์แท็บ ริตินิก เป็นเครื่องดื่มที่ใช้เพิ่มความสามารถต่าง ๆ ของร่างกาย

ก๊อดเบรสซิง เป็นแคปซูลขนาดเล็กที่ใช้เพิ่มระดับความสามารถอีก 150 Level

ออโตการ์ด เป็นเครื่องดื่มที่ใช้เพิ่มความแข็งแกร่งของร่างกาย

น้ำยาเคลือบผิว เป็นน้ำยาที่ใช้เคลือบผิว เพื่อสร้างโลหะให้กับร่างกาย 70% ทำให้มีความแข็งแรงมากขึ้น

2.1.6 ของวิเศษที่มีอำนาจด้านการเรียกผู้ช่วยเหลือ เป็นของวิเศษที่ช่วยให้ผู้เล่นสามารถเรียกผู้ช่วยเหลือ เพื่อช่วยโจมตีศัตรูและผู้อื่น เช่น การ์ดวิเศษใช้สำหรับเรียกเทพ

2.2 อนุภาคอำนาจวิเศษ อำนาจวิเศษในเกม มี 2 ลักษณะ ได้แก่ การใช้ทำไม้ตาย และการใช้เวทมนตร์ มีรายละเอียดดังนี้

2.2.1 การใช้ทำไม้ตาย (Inevitable killing หรือ Overdrive) เป็นกระบวนการทำต่อสู้อย่างรุนแรงของร่างกาย อันเกิดจากการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เล่นจนเกิดความชำนาญ นอกจากกระบวนการทำ ยังมีการปล่อยพลังแฝง หรือพลังวิเศษภายในร่างกายการใช้ทำไม้ตายผ่านทางอาวุธประจำกายของผู้เล่น และการใช้ทำไม้ตายด้วยพลังแห่งธาตุ การใช้ทำไม้ตายจะสามารถสร้างความเสียหายของร่างกายให้แก่ศัตรูและผู้เล่นอื่นอย่างรุนแรง (กิจจา รัตนการุณย์, 2547, หน้า 115) การใช้ทำไม้ตายในเรื่อง เดอะไวท์โวด มีดังนี้

2.2.1.1 การใช้ทำไม้ตายผ่านกระบวนการทำต่อสู้อย่างรุนแรงของร่างกาย เช่น ทอร์นาโดสวิง เป็นการวาดท่าเป็นวงอย่างถี่ถ้วน เพื่อให้เกิดพายุหมุนพัดผู้อื่น กระเด็นไปคนละทิศละทาง

อัปเปอร์คัต เป็นการเสย หรือจัดผู้อื่นขึ้นไปบนฟ้า และใช้แรงเหวี่ยงให้กระเด็นออกไป

สเต็ปแดนซ์ เป็นการเต้นตามจังหวะเสียงเพลงพร้อมกับใช้กระบวนการทำต่อสู้อย่างรุนแรงให้ผู้อื่นให้กระเด็นไปคนละทิศละทาง

2.2.1.2 การใช้ทำไม้ตายผ่านพลังแฝงภายในร่างกาย เช่น ดับเบิลอิมแพค เป็นลูกพลังสองลูก ที่เกิดจากการใช้พลังจิต บิ๊กแบง เป็นระเบิดพลังจิต ที่มีพลังทำลายล้างสูง

2.2.1.3 การใช้ทำไม้ตายผ่านทางอาวุธวิเศษ เช่น ไฟนอลสไตรก์ เป็นลูกพลัง ที่เกิดจากการใช้ถุงมือวิเศษ โบรคเคน เป็นแรงกระแทก ที่เกิดจากการใช้ปลอกนักรบวิเศษ ไนท์แมร์เวฟพอน เป็นคลื่นพลังปีศาจ ที่เกิดจากการใช้ดาบวิเศษ

2.2.1.4 การใช้ทำไม้ตายด้วยพลังแห่งธาตุ เป็นการเอาชนะกันด้วยพลังแห่งธาตุคู่ตรงข้าม ได้แก่ ธาตุดินจะเอาชนะธาตุน้ำและธาตุสายฟ้า ธาตุน้ำจะเอาชนะธาตุไฟ ธาตุลมจะเอาชนะธาตุดินและธาตุไฟ ธาตุไฟจะเอาชนะธาตุน้ำและธาตุความมืด ธาตุสายฟ้าจะเอาชนะ

ธาตุดินและธาตุน้ำ ธาตุแสงสว่างจะเอาชนะธาตุดินและธาตุความมืด ธาตุความมืดจะเอาชนะธาตุสายฟ้าและธาตุลม ธาตุศักดิ์สิทธิ์จะเอาชนะศัตรูธาตุความมืดและธาตุไฟ (กัจจา รัตนการุณย์, 2547, หน้า 166) การใช้ท่าไม้ตายด้วยพลังแห่งธาตุในเรื่อง เดอะไวท์โรด เช่น

วอเตอร์วอล เป็นม่านน้ำ ใช้ป้องกันจากไฟ

เมเทลไนท์ เป็นลูกพลังไฟ ใช้ต่อสู้กับมอนสเตอร์ธาตุมืด

โฮลี่ปีม เป็นลำแสงศักดิ์สิทธิ์ ใช้ต่อสู้กับปีศาจธาตุมืด

ทั้งนี้ ผู้เขียนได้ดัดแปลงความคิดเรื่องธาตุคู่ตรงข้ามขึ้นมาใหม่ ด้วยการให้ธาตุลมเอาชนะธาตุความมืด เช่น ไฮโคลน เป็นพลังลมกรรโชกแรง ใช้ต่อสู้กับมอนสเตอร์ธาตุมืด การใช้ท่าไม้ตาย ยังสามารถรวมพลังพิเศษต่าง ๆ เข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดเป็นพลังพิเศษชนิดใหม่ที่มีอานุภาพการทำลายล้างสูง ถือเป็นกลเม็ด (Trick) ของการเล่นเกม เพื่อให้เกิดความได้เปรียบในการต่อสู้ (กัจจา รัตนการุณย์, 2547, หน้า 165) เช่น

แคนนอนบอล ฮอลโลว์คัท เฮลล์บอมม์ แบล็คมัลบ้า เป็นการรวมพลังกันทำให้เกิดหลุมดำ พลังระเบิด พลังโจมตี และสายฟ้า

ไฟนอลแฟรช เป็นการรวมพลังกันของลูกพลังสีแดง และเส้นพลังแสงสีขาว ทำให้เกิดระเบิดทำลายล้างสูง

อนึ่ง ผู้เขียนยังได้สร้างสรรค์ท่าไม้ตายใหม่ ๆ ขึ้นมาอีกด้วย เช่น

แวง เลเซอร์ เป็นเลเซอร์สีดำที่พุ่งออกจากปลายนิ้ว ใช้โจมตีศัตรู

เบต้า แกรมม่า อัลฟ่า เป็นพลังงานสารเคมี ใช้ทำลายล้างศัตรูและสิ่งรอบข้าง

เมทีโอว่า เป็นอุกกาบาตไฟ

ลาวา เป็นลาวาที่ทำให้ทุกสิ่งหลอมละลาย

2.2.2 การใช้เวทมนตร์ เวทมนตร์ในเกมนิทานสวมบทบาท มีหลายประเภท ได้แก่ เวทมนตร์ขาว เป็นเวทมนตร์ที่ใช้รักษาและฟื้นฟูร่างกายของผู้เล่น เวทมนตร์ดำ เป็นเวทมนตร์ที่ใช้ต่อสู้หรือทำลาย เวทมนตร์เขียว เป็นเวทมนตร์ที่ได้จากการเรียนรู้พลังพิเศษของสัตว์ประหลาด เวทมนตร์แห่งเวลาและอากาศ เป็นเวทมนตร์ที่สามารถควบคุมกาลเวลาและอากาศ (กัจจา รัตนการุณย์, 2547, หน้า 160) การใช้เวทมนตร์ในเรื่อง เดอะไวท์โรด มีดังนี้

2.2.2.1 เวทมนตร์การรักษา เป็นการใช้เวทมนตร์ เพื่อฟื้นคืนค่าพลังและรักษาบาดแผลให้กับบุคคล หลังจากถูกโจมตี เช่น

เฮลท์ เป็นการฟื้นคืนค่าพลังให้เต็มเปี่ยม

เฮลท์แคร์ เป็นการรักษาบาดแผลให้หายเป็นปกติ

ฮีโมโกลิน เป็นการรักษาผู้ที่ได้รับพิษให้หายเป็นปกติ

2.2.2.2 เวทมนตร์การป้องกัน เป็นการใช้เวทมนตร์ทำให้เกิดสิ่งกีดขวาง เพื่อใช้ป้องกันจากการโจมตี เช่น

บาเรีย เป็นหมอกที่ครอบคลุมตัวบุคคล เพื่อป้องกันจากการโจมตี

บาเรียช็อต เป็นม่านกระแสไฟฟ้า ใช้ป้องกันจากการโจมตี และสามารถสะท้อนกลับพลังโจมตีได้

วอเตอร์บาเรีย เป็นม่านน้ำ ใช้ป้องกันจากเปลวไฟ

2.2.2.3 เวทมนตร์การทำลายสิ่งกีดขวาง เป็นการใช้เวทมนตร์ทำลาย สิ่งกีดขวางที่เกิดขึ้นจากการใช้อำนาจของผู้อื่น เช่น ดิสเพล เป็นเวทมนตร์ทำลายตาข่าย

2.2.2.4 เวทมนตร์การยึดเหนี่ยว เป็นการใช้เวทมนตร์ทำให้ผู้อื่นไม่สามารถเคลื่อนที่ได้ชั่วขณะ เพื่อหาโอกาสโจมตีบุคคลนั้น เช่น เนกาทีฟจี เป็นแรงดึงดูดมหาศาลที่ยึดติดบุคคลไว้กับพื้น

2.2.2.5 เวทมนตร์การลอย เป็นการใช้เวทมนตร์ทำให้ตนเองและผู้อื่น ลอยได้ เพื่อหลบหลีกจากการโจมตี เช่น ฟลายอิง เป็นหมอกสีขาวครอบคลุมตัวบุคคลทำให้ลอยขึ้นจากพื้นชั่วขณะ

2.2.2.6 เวทมนตร์การเคลื่อนไหว เป็นการใช้เวทมนตร์ทำให้ตนเองและผู้อื่น สามารถเคลื่อนไหวได้เร็วขึ้น เพื่อหลบหลีกจากการโจมตี เช่น

สปีดอล์ฟ เป็นการทำให้สามารถเดินบนท้องฟ้าได้อย่างรวดเร็ว

วินเดอร์ เป็นการทำให้ลอยขึ้นจากพื้นชั่วขณะ และสามารถเดินบนท้องฟ้าด้วยความเร็วที่เพิ่มขึ้นอีกหลายเท่าตัว

2.2.2.7 เวทมนตร์การหายตัว เป็นการใช้เวทมนตร์หายตัวไปยังที่อื่น เพื่อหลบหลีกจากการโจมตีชั่วขณะ เช่น

เทเลพอร์ต เป็นการใช้พลังจิตหายตัวจากตำแหน่งเดิมเป็นระยะ จนไปถึงตำแหน่งที่ต้องการ

2.2.2.8 เวทมนตร์การทำให้หยุดนิ่ง เป็นการใช้เวทมนตร์ทำให้คน หรือสัตว์หยุดนิ่งชั่วขณะ เพื่อหาโอกาสโจมตี เช่น Stop เป็นการทำให้มอนสเตอร์หยุดนิ่งชั่วขณะ

2.2.2.9 เวทมนตร์การลอกเลียนความสามารถ เป็นการใช้เวทมนตร์ลอกเลียนความสามารถของผู้อื่น เพื่อใช้โจมตีบุคคลนั้น เช่น อิมมิเทท เป็นการใช้เวทมนตร์ลอกเลียนอำนาจ

ของบุคคลอื่น หากจิตใจของผู้ใช้อำนาจมุ่งไปในทางดี บุคคลนั้นจะไม่ได้รับบาดเจ็บ หากจิตใจมุ่งไปทางร้าย บุคคลนั้นจะถูกทำร้าย

2.2.2.10 เวทมนตร์การเรียกผู้ช่วยเหลือ เพื่อช่วยโจมตี เช่น

ริโคเปียน เป็นการเรียกเทพนักรบที่มีชื่อว่า ริโคเปียน

ดาการา เฮมาโท เป็นการเรียกเทพมังกร

2.2.2.11 เวทมนตร์การสร้างร่างมายา เป็นการใช้เวทมนตร์สร้างร่างมายา

เพื่อช่วยโจมตี เช่น อิลลูชั่น เป็นการใช้เวทมนตร์ทำให้เกิดร่างมายาของผู้ใช้อำนาจขึ้น ซึ่งร่างมายาที่สร้างขึ้น ผู้ใช้อำนาจสามารถควบคุม หรือปล่อยให้ร่างมายามีความคิดที่เป็นอิสระได้

เห็นได้ว่า เรื่อง เดอะไวท์โรด เป็นผลงานที่ได้รับอิทธิพลการสร้างสรรคอนุภาค

ความวิเศษจากเกมนิทานสวมบทบาท โดยผู้เขียนนำมาดัดแปลงให้เหมาะสมกับงานเขียนของตน

3. การสร้างสรรค์อนุภาคความวิเศษโดยดัดแปลงจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี

ผู้เขียนนำระบบคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้สร้างของวิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรด ให้มีความล้ำสมัยมากยิ่งขึ้น เช่น

ดินสอคอมพิวเตอร์ ใช้สำหรับจดบันทึกข้อความ สามารถเปลี่ยนแปลงสีเส้นได้โดยอัตโนมัติ

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เป็นหนังสือที่ติดตั้งโปรแกรมบรรณารักษ์คอมพิวเตอร์เอาไว้ สามารถให้คำแนะนำแก่ผู้ใช้งานได้

รองเท้าคอมพิวเตอร์ เป็นรองเท้าที่มีปุ่มสำหรับสั่งงาน ทำให้สามารถเคลื่อนที่ได้อย่างรวดเร็ว

ประตูคอมพิวเตอร์ ใช้การฉายแสงจากนาฬิกาข้อมือไวท์โรดไปยังเครื่องตอบรับที่ประตู เพื่อสแกนบาร์โค้ด หากปรากฏตรงกัน ประตูจะเปิดออกโดยอัตโนมัติ

นาฬิกาไวท์โรด เป็นนาฬิกาข้อมืออเนกประสงค์ สามารถใช้ติดต่อสื่อสารระหว่างผู้มีนาฬิกาด้วยกัน เช่นเดียวกับโทรศัพท์มือถือ ใช้เป็นคอมพิวเตอร์ส่วนตัว เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต บันทึกข้อมูล เก็บของ ถ่ายภาพ ใช้ฉายแสงสแกนบาร์โค้ด เพื่อเปิดประตูห้องพัก ใช้เป็นเรดาร์ แสดงตำแหน่งของผู้ใช้งาน

ลิปที่ใช้แผ่น CD พิเศษ เพื่อสั่งงาน ให้ขับเคลื่อนโดยอัตโนมัติ

ทางเลื่อนอัตโนมัติ สามารถขับเคลื่อนด้วยความเร็วสูง

แท็กซีคอมพิวเตอร์ เป็นรถแท็กซี่ที่ติดตั้งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ไว้ภายใน ใช้งานด้วยการใส่แผ่น CD เงินลงไป จากนั้นสัมผัสหน้าจอคอมพิวเตอร์ เพื่อเลือกสถานที่ปลายทางที่ต้องการ

รถแท็กซี่จะขับเคลื่อนโดยอัตโนมัติ

อันเดอร์สทูเตอร์ เป็นเรือสำเภานาฬขนาดใหญ่ที่ติดตั้งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ไว้ภายใน ทำให้ขับเคลื่อนได้โดยอัตโนมัติ

ตู้เย็นอินเทอร์เน็ต ใช้การสัมผัสหน้าจอ เพื่อสั่งอาหารและเครื่องดื่มที่ต้องการโดยอัตโนมัติ

คอมพิวเตอร์สำหรับทำแซนด์วิชและขนมปัง ใช้ปรุงแต่งรสชาติของแซนด์วิชและขนมปังได้ตามต้องการ ทำงานโดยอัตโนมัติ

เสื้อเกราะกันกระสุน มีปุ่มสำหรับปรับขนาดให้พอดีกับรูปร่างผู้สวมใส่โดยอัตโนมัติ

ปืนฉมวก เป็นปืนที่มีจอภาพ 4 มิติ สำหรับจับตำแหน่งและโจมตีศัตรูตามจำนวนที่คำนวณได้โดยอัตโนมัติ

ปืนยาสลบ เป็นปืนที่มีพิกัดเซ็นเซอร์ สำหรับจับตำแหน่งศัตรูได้อย่างแม่นยำและโจมตีศัตรูด้วยกระสุนยาสลบ

นาฬิกาเรดาร์ เป็นนาฬิกาข้อมือที่เชื่อมต่อกับโปรแกรมเรดาร์ สามารถระบุตำแหน่งของผู้ใช้งาน และใช้ค้นหาที่ต้องการได้ นอกจากนี้ยังสามารถบอกอัตราการเต้นของหัวใจเพื่อประมวลผลว่าผู้ใช้งานกำลังตกอยู่ในอันตรายหรือไม่

CD 4 มิติ เป็น CD ที่มีปุ่มคำสั่ง สำหรับฉายภาพที่บันทึกไว้โดยอัตโนมัติ ภาพที่ปรากฏเป็นภาพ 4 มิติ ที่มีมุมมองสมจริง

หุ่นยนต์เจ้าหน้าที่ เป็นหุ่นยนต์ที่มีสรีระใกล้เคียงกับมนุษย์ สามารถรับคำสั่งและติดต่อสื่อสารกับมนุษย์ได้อย่างเข้าใจ

โปรแกรมแผนที่ 4 มิติ เป็นโปรแกรมที่แสดงรายละเอียดของสถานที่ต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจน สมจริง

เห็นได้ว่า เรื่อง เดอะไวท์ไรต์ เป็นผลงานที่ได้รับอิทธิพลการสร้างสรรค์อนุภาคความพิเศษจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี เพื่อให้ของวิเศษในเรื่องมีความล้ำสมัยมากยิ่งขึ้น

4. การสร้างสรรค์อนุภาคความพิเศษจากจินตนาการ ผู้เขียนเรื่อง เดอะไวท์ไรต์ ใช้ความคิดและจินตนาการสร้างสรรค์อนุภาคความพิเศษขึ้นมาเป็นจำนวนมาก ทั้งยังเพิ่มเติมนายละเอียดต่าง ๆ ของอนุภาค เพื่อเสริมให้เรื่องมีความสมบูรณ์มากขึ้น โดยเฉพาะตัวบทของคาถาเวทมนตร์ เช่น

การประกอบพิธีกรรมเทพแห่งออโรลา เป็นการัญเชิญเทพเข้ามาสถิตย์ร่างของตัวละครเอก เพื่อมอบพลังอำนาจให้แก่ตัวละครเอกเป็นเวลา 1 ชั่วโมง ในการตามหาชิ้นส่วน

อัญมณีเมอร์ลูล่า ที่ใช้กำจัดตัวละครปฏิกษณ์ การเริ่มพิธี ให้ผู้มีเวทมนตร์รายบทสวดว่า “ข้าแต่เทพแห่งออโรลาทุกองค์บนสรวงสวรรค์ จงถ่ายทอดพลังบริสุทธิ์ผ่านคลื่นจิตวิญญาณของมนุษย์ผู้มีจิตใจมุ่งมั่น และเปี่ยมด้วยคุณธรรมผู้นี้ จงนำทางเขาสู่อัญมณีศักดิ์สิทธิ์ที่จะช่วยโลกจากน้ำมือของปีศาจอเวจี จงปกป้องคุ้มครองเขา จากเงื้อมมือความชั่วร้าย และจงหลอมรวมจิตใจกับเขาเป็นหนึ่งเดียว” จากนั้นจะมีเทพเข้ามาสิงยังร่างกายของตัวละครเอก ทำให้ตัวละครเอกมีพลังของเทพที่มาสิงสถิตนั้น (ภาค 1, เล่ม 3, หน้า 221-222)

การประกอบพิธีกรรมดังพลังจากชิ้นส่วนอัญมณีเมอร์ลูล่า เป็นการอัญเชิญเทพธิดาที่มีชื่อว่า อาลัสซา การอัญเชิญเทพจะต้องทำพิธีกวนน้ำอมฤต 30 คำ ร่วมกับประเพณีระบำพระจันทร์อาลัสซาในคืนวันพระจันทร์ครึ่งเสี้ยว การกวนน้ำอมฤต 30 คำ มีวิธีทำ คือ จะต้องใส่ส่วนผสมทั้งหมด อันได้แก่ ธาตุทั้ง 8 น้ำตกรัชมชาติ และแร่แมนธาไนท์เข้าด้วยกันในหม้อดินเผา และให้ผู้มีเวทมนตร์รายบทสวดว่า

“คาราเบรัน คาราเบรัน อาชันดาลาปี อาชันดาลาปี
ราคาคุนี ฮาปีนุตา ยันชาคารานัน โอมายันตรา
สวาคาตา เรกูโน นิโซ นิโร สัทวรัง คมมา คัมมา”

จากนั้น น้ำในหม้อจะเปลี่ยนเป็นน้ำอมฤต พระจันทร์เสี้ยวจะกลายเป็นพระจันทร์เต็มดวง และเทพอาลัสซาจะปรากฏตัว ระหว่างนี้ จะต้องให้ตัวแทนชนเผ่าแอปาซอล ซึ่งเป็นครึ่งคนครึ่งแมว เต้นระบำรอบกองไฟ ตามเนื้อเพลงดังนี้

“ติง เปะ ติง ติง เปะ - ติง เปะ ติง ติง เปะ เปะ
ดวงอาทิตย์เพิ่งลาจาก
เมฆสีคล้ำก็เข้ามา
เข้า พวกเรารีบลิ้มตา พร้อมหรือยัง?
แสงพระจันทร์ที่ร้อนแรง
ปลุกชีวิตให้ขึ้นมา
ร้ายแรงระบำเส่นหา อาลัสซา อาลัสซา
โอว..โอว โอว..โอว โอว..โอวโอว... ฮะ ฮะ ฮะ
มองชีวิต จิตวิญญาณ ทุกลมหายใจให้พระจันทร์
คำคั่นหนาว ไฟมันร้อน สูดฉีดไปทั้งหัวใจ
อาลัสซา อาลัสซา
ซคีมโน ซคีมโน

อาลัซซา อาลัซซา

Let's go ah ahah

เบียดๆ กันเข้ามาซิ

สัมผัสกลมหายใจ

ยิ่งตึกแล้ว ยิ่งเร้าร้อน

Let's go ah ahah"

เมื่อเพลงจบ เทพอาลัซซาจะฉายแสงจันทร์อาบร่างของตัวแทน และมอบพลังให้กับตัวแทน และทำให้มองเห็นภาพนิมิต ซึ่งเป็นที่ซ่อนของชิ้นส่วนอัญมณีเมอร์ลูล่า จากนั้นเทพจะหายไป พร้อมกับดวงจันทร์ที่คืนสภาพเป็นพระจันทร์เสี้ยวดังเดิม เป็นอันเสร็จพิธี (ภาค 1, เล่ม 2, หน้า 128-130)

การจับวิญญาณ ผู้ใช้อำนาจต้องพนมมือ และร่ายคาถาว่า “เดสโตรมันส์โตฟิน” ควบคู่ไปกับการใช้สร้อยพระอาทิตย์ จะเกิดแสงสีม่วงสว่างชั่วขณะหนึ่ง ทำให้สภาพแวดล้อมหยุดนิ่ง จากนั้นผู้ใช้อำนาจจะมองเห็นภาพวิญญาณเป็นกลุ่มหมอก ให้ใช้โซลกริช ซึ่งเป็นมีดที่ใช้สำหรับจับวิญญาณ เมื่อจับวิญญาณได้สำเร็จ ทุกอย่างจะกลับมาเคลื่อนไหวได้ดังเดิม (ภาค 2, เล่ม 4, หน้า 197)

ทั้งนี้ การสร้างสรรค์รายละเอียดมีลักษณะที่น่าสนใจ คือ ผู้เขียนได้ผสมผสานความรู้ทางวิทยาศาสตร์เข้ากับเวทมนตร์ อันเป็นการแสดงให้เห็นลีลาเฉพาะตัวของผู้เขียน ซึ่งดร.ปิอบกล่าวว่า การเขียนเรื่องแนวนี้ ไม่จำเป็นต้องแม่นยำเรื่องข้อมูล หรืออ้างอิงตามความเป็นจริง เพียงใช้ความคิดสร้างสรรค์มันออกมา แต่อาจจะหาข้อมูลเพิ่มเติมบ้างบางส่วน เช่น ข้อมูลเกี่ยวกับภูมิประเทศ วิทยาศาสตร์พื้นฐาน ตนเองจะนำความรู้จากช่องดิสนีย์เวิร์มาใช้ผสมผสานกับจินตนาการ เพื่อทำให้นวนิยายที่แต่งมีความเหนือจริง และสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น (ยุทธชัย สว่างสมุทรชัย, 2555) เช่น

การส่งจิตบุคคลอื่น เป็นการที่ผู้ใช้อำนาจตั้งสมาธิ และใช้จินตนาการเข้าไปยังจิตใต้สำนึกของบุคคลนั้น เพื่อเปิดกล่องความทรงจำที่เรียกว่า ฮิปโปแคมปัส หากทำได้สำเร็จจะมองเห็นความทรงจำของบุคคลนั้น (ภาค 3, เล่ม 2, หน้า 189-222)

ฮิปโปแคมปัส เป็นชื่อเรียกสมองส่วนหน้า (Forebrain) ที่เรียกว่า กลีบขมับ (Temporallobe) มีรูปร่างคล้ายกับเขาแกะหรือม้าน้ำ ฮิปโปแคมปัส เป็นส่วนหนึ่งของสมองที่สำคัญมาก เพราะเป็นสมองส่วนที่เกี่ยวข้องกับระบบความจำ และพฤติกรรมต่าง ๆ มีบทบาทในการสร้างความทรงจำระยะยาว (สมศักดิ์ เทียมเก่า)

จากข้อมูลนี้ แสดงให้เห็นว่า ผู้เขียนมีการสืบค้นข้อมูลก่อนนำมาสร้างสรรค์อนุภาคในเรื่อง ทำให้เนื้อเรื่องมีความสมจริงมากขึ้น

วาร์ป (Warp) เป็นภาษาในเกม หมายถึง การเคลื่อนที่ย้ายวัตถุ คน หรือสัตว์ จากอีกที่หนึ่งไปสู่อีกที่หนึ่งอย่างรวดเร็ว โดยไม่อาศัยระยะเวลา แต่อยู่ในห้วงของมิติหนึ่ง (กิจจา รัตนการุณย์, 2547, หน้า 2)

ความคิดเรื่อง วาร์ป ยังคงเป็นเพียงแค่จินตนาการเท่านั้น หากแต่ผู้เขียนนำความคิดนี้มาต่อยอดให้มีความสมจริงมากขึ้น ด้วยการผสมผสานกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี เพื่อสร้างสิ่งประดิษฐ์ที่สามารถเคลื่อนย้ายตัวบุคคลได้ ด้วยการใช้อย่างของมิติเวลา เช่น

กำแพงวาร์ป เป็นกำแพงที่ใช้การสั่งงานจากหน้าจอคอมพิวเตอร์ เพื่อชำระเงินและเลือกสถานที่ปลายทางที่ต้องการ จากนั้นจะเกิดเทคโนโลยีแสงครอบคลุมตัวบุคคล และเคลื่อนย้ายบุคคลไปปรากฏยังอีกสถานที่หนึ่งทันที (ภาค 3, เล่ม 2, หน้า 237-238)

การนำเสนออนุภาคความพิเศษ

เดอะไวท์โรด เป็นงานเขียนที่ต้องใช้การอ่าน ดังนั้น การนำเสนออนุภาคความพิเศษจึงเป็นการใช้ภาษาที่สามารถสื่อความได้ดี ทำให้ผู้อ่านมองเห็นภาพ และเกิดอารมณ์ความรู้สึกคล้อยตามไปกับเรื่อง การใช้ภาษาในเรื่อง พบ 6 ลักษณะ ได้แก่

1. การใช้ภาษาสื่อจินตภาพ
2. การใช้ความเปรียบ หรือภาพพจน์
3. การใช้คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ
4. การใช้คำที่มีความหมายไม่ตรงตามพจนานุกรม
5. การใช้ภาษาบรรยาย
6. การใช้ภาษาอธิบาย

มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. การใช้ภาษาสื่อจินตภาพ เป็นการใช้ภาษาที่ทำให้ผู้อ่านสามารถมองเห็นภาพจากความนึกคิด หรือที่คิดว่าควรจะเป็นเช่นนั้น จินตภาพที่ปรากฏในเรื่อง มีดังนี้

1.1 การใช้ภาษาสื่อจินตภาพการมองเห็น เป็นการใช้ภาษาที่สื่อให้เห็นแสง สี ขนาด และรูปลักษณะของสิ่งนั้น เช่น

มูนไลท์สวอด เป็นดาบสีขาวยาวระยิบระยับ (ภาค 1, เล่ม 3, หน้า 227) เป็นอาวุธของตัวละครเอก

ซิลเวอร์คริสตัล เป็นอัญมณีที่ส่องแสงระยิบระยับคล้ายแสงดาว (ภาค 1, เล่ม 1, หน้า 129)

มาฮัลก้าซอร์ด เป็นดาบที่ด้ามจับประดับด้วยเพชรสีเงิน 3 เม็ด เรียงกันตามแนวตั้ง ตัวดาบมีเส้นผ่าศูนย์กลางตามแนวนอนประมาณ 1 เมตร มีสีทองอ่อน ๆ เป็นเงามันวับ ปลายดาบกลมเหมือนดอกบัว มีรูปร่างกลมขนาดเล็กสักรายล้อมวงกลมใหญ่ที่มีลูกแก้วสีขาววาววับติดอยู่ ความยาวตั้งแต่ด้ามจับถึงปลายดาบ ยาว 1 เมตร 20 ซม. ภาพรวมดูใหญ่ แต่มีน้ำหนักเบา จนถือได้ด้วยมือข้างเดียว ลูกแก้วที่ปลายดาบเป็นตัวกลางที่เปลี่ยนธาตุของดาบตามคาถาที่ร่าย (ภาค 2, เล่ม 4, หน้า 103-104) เป็นการสื่อให้เห็นภาพของมาฮัลก้าซอร์ด ซึ่งเป็นดาบขนาดใหญ่ สีทอง ประดับด้วยเพชรและลูกแก้ว เป็นอาวุธของตัวละครเอก

ไวทชีตี เป็นตึกคริสตัลสีฟ้าขาวแท่งยาว ที่มีประกายแสงระยิบระยับตลอดความยาว ตึก คูคล้ายกับจรวดยักษ์ที่ตั้งตรง และมีจรวดเล็กที่มีความสูงน้อยกว่ารายล้อมอยู่รอบด้าน ฐานเป็นวงกลม แยกเป็น 8 แฉก แต่ละแฉก มีถนนขนาดใหญ่ และตึกกรมบ้านช่อง (ภาค 2, เล่ม 1, หน้า 70-71) เป็นการสื่อให้เห็นภาพของไวทชีตี ซึ่งเป็นเมืองที่เต็มไปด้วยอาคารและบ้านเรือนจำนวนมาก เป็นการบรรยายถึงสถานที่อยู่อาศัยของฝ่ายธรรมะ

ไวทยู ตั้งอยู่ในเมืองคริสเตียน เป็นหอคอยคริสตัลสีขาวทรงสูง คูคล้ายคทาเวทบน หอคอย มีลูกแก้วขนาดมหึมา ฉายแสงเด่นเหมือนดวงอาทิตย์ขนาดย่อม มีสิ่งก่อสร้างที่ดูเหมือนเหลี่ยมเพชรล้อมรอบหอคอย 4 ทิศ เหลี่ยมเพชรแยกออกไปคนละทิศละทาง หากนำมารวมกันโดยมีลูกแก้วแสงเป็นจุดกึ่งกลาง ก็จะได้ลักษณะของเพชรเม็ดยักษ์เม็ดหนึ่ง อาคารทรงเหลี่ยมเพชร คือ อาคารเรียนของไวทยูนั่นเอง ตึกเหล่านี้ กำลังหมุนรอบลูกแก้วแสงไปในทิศทางเดียวกันอย่างช้า ๆ (ภาค 2, เล่ม 1, หน้า 79) เป็นการสื่อให้เห็นภาพของมหาวิทยาลัยไวทโรด ซึ่งมีลักษณะเป็นหอคอยสีขาวที่มีลูกแก้วอยู่ด้านบน และมีอาคารล้อมรอบอีก 4 ทิศ เมื่อรวมกัน ทำให้มีรูปร่างคล้ายกับเพชร เป็นการบรรยายถึงสถานที่เล่าเรียนของฝ่ายธรรมะ

โฮลี่ฟาเลซ เป็นปราสาทสีขาวขนาดใหญ่มีโถงยาว ลอยฟ้า มีเทือกเขาสีเงินอมฟ้า ระยิบระยับกับทะเลเมฆล้อมรอบเป็นวงแหวน ตัวอาคารทำจากหินวิเศษที่ขาวผ่องสะอาด มีบันไดหินอ่อนสีฟ้าขาวที่ดูเหมือนจะเลื่อนขึ้นได้เอง โยงจากพื้นดินขึ้นไปยังตัวปราสาททั้ง 4 ทิศ ใจกลางของปราสาท คือ หอคอยสูงทรงกระบอก ซึ่งสะท้อนแสงเป็นสีเงินอมฟ้าออกนวล ๆ (ภาค 1, เล่ม 3, หน้า 211) เป็นการสื่อให้เห็นภาพของโฮลี่ฟาเลซ ซึ่งเป็นปราสาทสีขาวขนาดใหญ่ ที่มีภูเขากับทะเลเมฆล้อมรอบ เป็นการบรรยายถึงสถานที่เล่าเรียนของตัวละครเอกในวัยเด็ก

ภูเขาไฟมรกด เป็นแนวภูเขาไฟสัปดาห์มีมา มีม่านควันสีมรกดมืดครึ้มก่อตัวหนาที่บ
ปกคลุมทั่วบริเวณ (ภาค 3, เล่ม 1, หน้า 346)

ห้องทำพิธีเดอร์ซุน เป็นห้องสี่เหลี่ยมที่มีมิด (ภาค 3, เล่ม 1, หน้า 354)

เกาะชาโดว์ไอซ์แลนด์ เป็นเกาะที่มีม่านหมอกปกปิดทิวทัศน์มิดครึ้ม ท้องฟ้าเบื้องบน
มืดสนิท เต็มไปด้วยเงาถ้ำ จนแสงแดดไม่อาจส่องผ่านลงมาได้ (ภาค 1, เล่ม 2, หน้า 1)

ปริซึม เป็นสิ่งก่อสร้างที่ก่อกำเนิดจากเศษดิน เศษหินสีดำ คล้ายกับแท่งปริซึม
สี่เหลี่ยมที่สูงเสียดฟ้า ด้านบนกว้างขวางพอที่จะจอดรถได้เป็นสิบ ๆ คัน ภายนอกดูแข็งแรง คงทน
เหมือนไม่มีสิ่งใดทำลายได้ แต่ไม่มีสายตาใดที่สามารถมองเห็น เพราะถูกอานาจลึกลับบางอย่าง
ปกป้องอยู่ (ภาค 1, เล่ม 2, หน้า 4) เป็นการสื่อให้เห็นภาพของปริซึมสีดำขนาดใหญ่ ที่ไม่สามารถ
มองเห็นได้ด้วยตาเปล่า เป็นการบรรยายถึงสถานที่ซ่อนตัวของฝ่ายธรรม

ทั้งนี้ การใช้ภาษาเพื่อสื่อจินตภาพการมองเห็น มีลักษณะที่น่าสนใจ คือ ผู้เขียน
บรรยายลักษณะของอนุภาค ด้วยการเปรียบเทียบกับสิ่งก่อสร้างที่มีชื่อเสียง เช่น

เมืองทริเซี่ย เป็นเมืองที่มีขนาดใหญ่ที่สุดในโลก เป็นศูนย์กลางของโลกทั้งการค้าขาย
เศรษฐกิจ และเทคโนโลยี มีขนาดใหญ่กว่านิวยอร์กถึง 3 เท่า มีตึกรามบ้านช่องหนาแน่นเป็น
ดอกเห็ด มีรางรถไฟพาดกับทางด่วนเรียงแสงตัดพันกันมั่ว ดูราวกับสายรุ้งที่ไขว้กันไปมา มีพาหนะ
รูปร่างแปลกประหลาดมากมายร่อนอยู่เต็มฟ้าและถนน (ภาค 1, เล่ม 2, หน้า 395) เป็นการสื่อให้
เห็นภาพของเมืองทริเซี่ย ซึ่งเป็นเมืองที่มีขนาดใหญ่และมีความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยี ด้วยการ
เทียบกับนครนิวยอร์ก ซึ่งเป็นเมืองที่ใหญ่ที่สุดในสหรัฐอเมริกา มีชื่อเสียง เป็นที่รู้จักของคนทั่วโลก
เป็นการบรรยายถึงสถานที่อยู่อาศัยของฝ่ายธรรมะ

ปราสาทแอมบาสดอล เป็นปราสาทอิฐสีน้ำตาลขนาดยักษ์ ใหญ่โตเกินกว่าจะคาดคะเน
บางทีพื้นที่ของปราสาทอาจกินเนื้อที่มากกว่าครึ่งของภูเขาก็เป็นได้ เต็มไปด้วยป้อมปราการที่ดู
แข็งแรงทรงพลัง หอคอยสูงลิ่วจำนวนมาก และบางจุดยังเชื่อมด้วยสะพานไม้ที่เห็นเป็นเส้นเล็ก ๆ
ในระยะไกล ที่เด่นที่สุดเห็นจะเป็นหอคอยสี่เงินตรงกลาง ซึ่งมีหอคอยเล็ก ๆ แยกออกมาอีกจำนวน
มาก ความสูงของมันอาจมากกว่าเอาตีกิเวิลด์เทรด 3 ตึกมาต่อกัน ทำให้ส่วนบนของหอคอยกลืน
หายไปกับลิบเมฆ... (ภาค 1, เล่ม 2, หน้า 198-199) เป็นการสื่อให้เห็นภาพของปราสาท
แอมบาสดอล ซึ่งเป็นปราสาทที่สร้างด้วยอิฐ มีขนาดใหญ่ และสูง ด้วยการเทียบกับตึกเวิลด์เทรด
ซึ่งเป็นกลุ่มอาคารในนครนิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา มีชื่อเสียง เป็นที่รู้จักของคนทั่วโลก
เป็นการบรรยายถึงสถานที่อยู่อาศัยของฝ่ายธรรม

1.2 การใช้ภาษาสื่อจินตภาพการได้ยิน เป็นการที่กวีนำประสบการณ์ทางประสาทสัมผัส หรือการได้ยินเสียงต่าง ๆ มาสร้างจินตภาพแก่ผู้อ่าน เพื่อช่วยให้ผู้อ่านเกิดภาพที่แจ่มชัด มีความรู้สึกคล้อยตาม เสมือนว่าได้ยินเสียงนั้นด้วยตนเอง อีกทั้งยังช่วยเสริมสร้างบรรยากาศด้วย (นิตยา แก้วคัลณา, 2551, หน้า 120) เช่น

ปี่หยก ทำให้เกิดเสียงเพลง ซึ่งมีทำนองที่ไพเราะ ชวนเคลิบเคลิ้ม สะกดทุกสิ่งให้ ล่องลอย เหมือนฟังบทกล่อมแห่งสวรรค์ (ภาค 1, เล่ม 3, หน้า 208) เป็นการสื่อว่าเป็นเสียงที่มีความไพเราะ ชวนให้เคลิบเคลิ้มไปตามเสียงเพลง เป็นการบรรยายถึงของวิเศษที่ใช้เรียกสัตว์พาหนะของฝ่ายธรรมะ

เสียงร้องประสานท่วงทำนองแสนอบอุ่นดังขึ้น ช่างเป็นเสียงที่ไพเราะเสนาะไปถึงหัวใจ (ภาค 3, เล่ม 3, หน้า 425-426) เป็นการสื่อว่าเป็นเสียงที่มีความไพเราะ อบอุ่น เป็นการบรรยายฉากตอนที่ตัวละครเอกได้รับดาบโฮลิชอร์ด หลังจากผ่านการทดสอบประลองความสามารถ ดาบนี เป็นอาวุธสำคัญที่ตัวละครเอกใช้ปราบตัวละครปฏิปักษ์

เมืองกาแลคเซีย เป็นเมืองที่มีเสียงหวิดชวนสยองของสายลม (ภาค 3, เล่ม 2, หน้า 89-90) เป็นการสื่อว่าเป็นเสียงที่คล้ายกับเสียงกรีดร้อง ให้บรรยากาศที่น่าหวาดกลัว เป็นการบรรยายถึงสถานที่อยู่อาศัยของตัวละครผู้ช่วยเหลือฝ่ายธรรมะ ซึ่งเป็นแวมไพร์

เสียงหัวเราะแหลมสูงของปีศาจ (ภาค 1, เล่ม 3, หน้า 30) เป็นการสื่อว่าเป็นเสียงที่แหลมจนแทบแก้วหู เป็นการบรรยายถึงเสียงร้องของฝ่ายธรรมะซึ่งเป็นปีศาจ

1.3 การใช้ภาษาสื่อจินตภาพการได้กลิ่น เป็นการใช้ภาษา เพื่อทำให้ผู้อ่านได้รับกลิ่น เสมือนว่าได้สัมผัสกับกลิ่นนั้นโดยตรง เช่น

เดอะเพอร์เฟกต์ริจูนเวนเทชั่น เป็นเกลียวพลั่งแสงสีชมพูม่วงไหลเวียนมีกลิ่นอายความศักดิ์สิทธิ์หอมละมุน เหมือนยกทุ่งดอกไม้มาไว้ตรงหน้า (ภาค 2, เล่ม 4, หน้า 115) เป็นการสื่อลักษณะของกลิ่น ด้วยการเทียบกับกลิ่นของดอกไม้ เพื่อบ่งบอกว่าเป็นกลิ่นหอมอ่อน ๆ เป็นเวทมนตร์ของฝ่ายธรรมะ ใช้ฟื้นฟูสิ่งก่อสร้างที่เสียหายให้กลับคืนสภาพสมบูรณ์ดังเดิม

แซฟิเรีย เป็นสิ่งประติษฐิ์ที่ใช้ปลดปล่อยละลวงแซฟิรียาให้ฟุ้งกระจายอย่างอ่อนโยน กลิ่นหอมละมุน เหมือนน้ำแร่บริสุทธิ์ (ภาค 3, เล่ม 1, หน้า 27) เป็นการสื่อลักษณะของกลิ่นด้วยการเทียบกับกลิ่นของน้ำแร่ ทั้งยังสื่อถึงความบริสุทธิ์อีกด้วย เป็นสิ่งประติษฐิ์ที่ใช้ฟื้นฟูให้กับตัวละครเอก

สถานที่ลับในซอยทองกำ เป็นห้องที่มีกลิ่นอับของเครื่องเทศกับของใช้เก่า ๆ (ภาค 2, เล่ม 1, หน้า 419) เป็นการสื่อลักษณะกลิ่นเหม็นจากการไม่มีอากาศไหลผ่าน ทั้งยังสื่อถึงความ

ลึกลับ และน่าหวาดกลัวของสถานที่แห่งนี้อีกด้วย เป็นสถานที่ที่ตัวละครฝ่ายธรรมะเสกขึ้นมา

1.4 การใช้ภาษาสื่อจินตภาพการลึมรส เป็นการใช้ภาษา เพื่อสร้างจินตภาพการลึมรส เสมือนว่าผู้อ่านได้สัมผัสกับรสชาตินั้นโดยตรง เช่น

น้ำเปลือกหอยก เป็นน้ำที่มีรสชาติหวานหอม เกินจะหาน้ำใดมาเปรียบ (ภาค 3, เล่ม 1, หน้า 55) เป็นการสื่อลักษณะของรสชาติที่ดี คือ มีรสหวาน และมีกลิ่นหอม เป็นเครื่องดื่มของฝ่ายธรรม ใช้สำหรับสะกดจิตบุคคล

ออโตการ์ด เป็นเครื่องดื่มที่มีรสชาติเหมือนน้ำโสมค้ำปี (ภาค 2, เล่ม 4, หน้า 70) เป็นการสื่อลักษณะของรสชาติ ด้วยการเทียบกับน้ำโสม ซึ่งมีรสขม ร่วมกับการใช้คำขยายว่า “ค้ำปี” เพื่อสื่อให้เห็นว่าเป็นรสชาติที่ไม่น่าพึงประสงค์ เป็นเครื่องดื่มที่ใช้เพิ่มความแข็งแกร่งให้กับตัวละครเอก ระหว่างฝึกการต่อสู้

น้ำยาถอดวิญญาณ เป็นน้ำยาสีแดงใส ที่มีรสชาติเหมือนสตรอเบอรี่ซ่า (ภาค 3, เล่ม 2, หน้า 542-543) เป็นการสื่อลักษณะของรสชาติ ด้วยการเทียบกับผลสตรอเบอรี่ที่ใกล้จะเน่าเสีย เป็นน้ำยาของฝ่ายธรรมะ ใช้สำหรับถอดวิญญาณ เพื่อลอบเข้าไปยังฐานทัพของฝ่ายธรรม

1.5 การใช้ภาษาสื่อจินตภาพการสัมผัส เป็นการใช้ภาษา เพื่อทำให้ผู้อ่านเกิดการรับรู้เกี่ยวกับประสาทสัมผัสทางกาย และเกิดอารมณ์ความรู้สึกตามสภาวะการสัมผัสนั้น เช่น

พลังแวมเมท เป็นความร้อนที่เหมือนกับบางสิ่งในร่างกายนำกำลังหลอมเหลว เป็นความรู้สึกเหมือนเม็ดเลือดทุกอณูแปรเปลี่ยนกลายเป็นลาวาที่เหนียวหนืดและหนักแน่น (ภาค 2, เล่ม 2, หน้า 249) เป็นการสื่อให้เห็นถึงความร้อนระอุภายในร่างกาย โดยเทียบกับลาวา เพื่อต้องการสื่อว่าเป็นความร้อนที่รุนแรง เป็นการบรรยายพลังพิเศษที่อยู่ภายในร่างกายของตัวละครเอก ซึ่งกำลังจะถูกปลดปล่อยออกมา

แก้อิวี่เศษ เป็นเบาะนั่งที่นุ่มสบายเหมือนนั่งอยู่บนปุยมะเข (ภาค 1, เล่ม 1, หน้า 16) เป็นการสื่อให้เห็นความอ่อนละมุนของแก้อิวี่ โดยเทียบกับความนุ่มของก้อนมะเข

การทำให้มองเห็นภาพความทรงจำในอดีต เป็นการวางฝ่ามือนุ่มละมุนของนักบวชลงบนศีรษะของบุคคล (ภาค 3, เล่ม 1, หน้า 436) เป็นการสื่อให้เห็นถึงการสัมผัสที่นุ่มนวล ทั้งยังสื่อถึงความอบอุ่นของนักบวชอีกด้วย

การปรากฏตัวของปีศาจ เป็นเสียงต่ำที่มากพร้อมกับสายลมเย็นเยือกที่แทบจะลู่ไปทั่วทุกชุมชน (ภาค 1, เล่ม 3, หน้า 246) เป็นการสื่อให้เห็นความรู้สึกที่เย็นจัดจนน่าขนลุก เป็นการบรรยายบรรยากาศที่เกิดขึ้น เมื่อปีศาจปรากฏตัว

1.6 การใช้ภาษาสื่อจินตภาพการเคลื่อนไหว เป็นการใช้ภาษา เพื่อแสดงภาพการเคลื่อนไหวของบางสิ่ง ทำให้ผู้อ่านเกิดจินตภาพ เสมือนมองเห็นภาพเหล่านั้นด้วยตนเอง เช่น พลังแห่งศรัทธาและความหวังทั้งหมด ก่อให้เกิดละอองศักดิ์สิทธิ์แห่งแรงอธิษฐาน ที่ลอยละล่องออกจากตัว และค่อย ๆ ไหลเวียนไปตามฟากฟ้า (ภาค 1, เล่ม 3, หน้า 476) เป็นการสื่อให้เห็นภาพของพลังพิเศษที่กำลังเคลื่อนที่อย่างช้า ๆ เป็นการให้ภาพของความสวยงาม และให้บรรยากาศที่สงบ เป็นการบรรยายถึงพลังพิเศษของคนทั่วโลกที่ส่งไปยังตัวละครเอก เพื่อใช้ปราบตัวละครปฏิปักษ์

เกาะชาโดว์ไอซ์แลนด์ เมื่อ 20,000 ปีที่แล้ว พื้นที่เป็นแนวภูเขาไฟที่พร้อมจะปะทุทุกเมื่อ ทะเลรอบเกาะเป็นสีแดงชาดดุจทะเลเลือด ที่เดือดพล่านอย่างบ้าคลั่งไม่ต่างกับพื้นนรกอเวจี ท้องฟ้าเบื้องบนมืดสนิท เต็มไปด้วยถ้ำถ้ำถ้ำ จนแสงแดดไม่อาจส่องผ่านลงมาได้ ห่างไกลจากโลกภายนอกมาก จนไม่มีใครคิดว่ามันมีอยู่จริง ปัจจุบันเป็นเกาะดูหมิ่น ลึกลับ น่ากลัว เป็นพื้นที่ทรายผสมดินสีดำอ่อนนุ่ม มีโคลนเดือดปุด ๆ ให้เห็นอยู่ทั่ว มีม่านหมอกปกปิดทิวทัศน์ อิมคริม (ภาค 1, เล่ม 2, หน้า 1, ภาค 1, เล่ม 3, หน้า 270) เป็นการสื่อให้เห็นภาพของเกาะที่มีพื้นเป็นทรายสีดำ ตั้งอยู่ในแนวภูเขาไฟที่ยังคงปะทุอยู่ ล้อมรอบด้วยทะเลลาวาสีแดง และม่านหมอก เป็นการบรรยายถึงสถานที่ซ่อนตัวของฝ่ายอธรรม

อาณาจักรคุแซกซ์ เป็นเกาะที่มีสีแดงของลาวาไหลพรวดจากศูนย์กลางลงสู่ทะเลเบื้องล่าง (ภาค 1, เล่ม 2, หน้า 183-184) เป็นการสื่อให้เห็นภาพของลาวาที่ไหลออกมาอย่างไม่ขาดสาย เป็นการบรรยายสถานที่ซ่อนตัวของฝ่ายอธรรม

ภูเขาไฟมรกต เป็นแนวเทือกภูเขาไฟสีดำขนาดใหญ่ ที่มีสีเขียวขุ่นของลาวาไหลทะลัก มีม่านควันสีมรกตมืดครึ้มก่อตัวหนาที่ปกคลุมทั่วบริเวณนั้น (ภาค 3, เล่ม 1, หน้า 346) เป็นการสื่อให้เห็นภาพของลาวาที่ไหลล้นออกมา เป็นการบรรยายถึงสถานที่ซ่อนตัวของฝ่ายอธรรม

ประตุมิติเวลา หรือช่องว่างระหว่างมิติ เป็นเส้นสีขาวที่ตัดกันเป็นตารางใหญ่เหมือนเส้นรุ้งเส้นแวง ตรงกลางเป็นวงกลมขนาดใหญ่ที่มีน้ำสีขาวไหลวนอยู่ในนั้น (ภาค 1, เล่ม 2, หน้า 309) เป็นการสื่อให้เห็นภาพการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องของน้ำ ก่อให้เกิดความรู้สึกพิศวง อัจฉริยะใจ อันเกิดจากการใช้อำนาจของฝ่ายอธรรม ประตุนี้ ใช้สำหรับเดินทางไปยังสถานที่สำคัญต่าง ๆ

2. การใช้ความเปรียบ หรือภาพพจน์ (Figure of speech) หมายถึง คำ หรือกลุ่มคำที่เกิดจากกลวิธีการใช้คำ เพื่อให้เกิดภาพที่แจ่มชัด และลึกซึ้งขึ้นในใจของผู้อ่าน

(กาญจนา นาคสกุล และคณะ, 2524, หน้า 240) การใช้ความเปรียบในเรื่อง มีดังนี้

2.1 การใช้อุปมา ผู้เขียนนำธรรมชาติและสิ่งประดิษฐ์สมัยใหม่ มาใช้เปรียบเทียบกับ อนุภาค เพื่อสื่อให้เห็นลักษณะของอนุภาคนั้น เช่น

พลังแวมเมท เป็นพลังงานความร้อน มีแสงสีเหลืองสว่างจ้าเหมือนแสงอาทิตย์ (ภาค 1, เล่ม 3, หน้า 197) เป็นการสื่อลักษณะของแสง ด้วยการเทียบกับแสงของดวงอาทิตย์ เป็นบรรยายถึงพลังพิเศษของตัวละครเอก

โฮล์สเวิร์ด หรือโฮล์ชอร์ต เป็นดาบขนาดใหญ่ ส่องสว่างดุจแสงจันทร์นับพันดวง (ภาค 1, เล่ม 3, หน้า 466) เป็นการสื่อลักษณะของแสง ด้วยการเทียบกับแสงของดวงจันทร์ ทั้งยัง ใช้คำขยายว่า “นับพันดวง” เพื่อสื่อว่าเป็นแสงที่เจิดจ้า เป็นการบรรยายถึงดาบวิเศษของตัวละครเอก ใช้สำหรับปราบตัวละครปฏิปักษ์

สร้อยคอของเจ้าชายฟิลลิป เป็นสร้อยที่ทอแสงระยิบระยับดุจแสงดาวฤกษ์ท่ามกลาง หมู่มดาว (ภาค 1, เล่ม 3, หน้า 250) เป็นการสื่อลักษณะของแสง ด้วยการเทียบกับแสงของดวงดาว คือ ส่องแสงเป็นประกายแวววาว ทั้งยังสื่อถึงความสวยงามอีกด้วย เป็นการบรรยายถึงสร้อยวิเศษของตัวละครเอก

อัญมณีเมอร์ลูล่าชิ้นที่ 2 เป็นสีม่วงอ่อน ทอแสงสว่างระยิบระยับ เหมือนกลิ่นมาจาก ละอองน้ำค้าง (ภาค 1, เล่ม 3, หน้า 36-37) เป็นการสื่อลักษณะของแสง ด้วยการเทียบกับละออง น้ำค้าง ทั้งยังสื่อถึงความบริสุทธิ์อีกด้วย เป็นการบรรยายถึงอัญมณีวิเศษของฝ่ายธรรมะ ใช้สำหรับ ปราบตัวละครปฏิปักษ์

มายส์ก้าชอร์ต ปลายดาบคมเหมือนดอกบัวตูม (ภาค 2, เล่ม 4, หน้า 103, 104) เป็นการสื่อลักษณะของรูปทรง ด้วยการเทียบกับดอกบัว ทั้งยังสื่อถึงความสวยงามอีกด้วย เป็นการบรรยายถึงดาบวิเศษของตัวละครเอก

คาร์นซีโย เป็นการใช้เวทมนตร์ ทำให้เกิดปึกสีดำเหมือนอีกาขึ้นมากกลางหลัง (ภาค 3, เล่ม 1, หน้า 181) เป็นการสื่อลักษณะของสี ด้วยการเทียบจากสีของอีกา คือ สีดำ ทั้งยังสื่อถึง ความชั่วร้าย และขี้โกง เป็นการบรรยายถึงอำนาจวิเศษของฝ่ายธรรม

โพรชาย เป็นกำแพงหินสีแดง ที่เต็มไปด้วยใบหน้าของศพ (ภาค 3, เล่ม 3, หน้า 509) เป็นการสื่อลักษณะของสี ด้วยการเทียบกับสีของเลือด คือ สีแดงสด ทั้งยังทำให้เกิด ความรู้สึกน่าสะพรึงกลัว และน่าขยะแขยง เป็นการบรรยายถึงอำนาจวิเศษของฝ่ายธรรม

ทั้งนี้ การใช้ความเปรียบ มีลักษณะที่น่าสนใจ คือ ผู้เขียนมักบรรยายลักษณะของ อนุภาค ด้วยการเปรียบเทียบกับสิ่งประดิษฐ์สมัยใหม่ เช่น

เดสโตรมันส์โตฟิน เป็นแสงสีม่วงสว่างวาบเหมือนแฟลชกล้องถ่ายภาพ (ภาค 2, เล่ม 4, หน้า 197) เป็นการสื่อลักษณะของแสงที่เจิดจ้าชั่วขณะ ด้วยการเทียบกับแสงแฟลชจากกล้องถ่ายภาพ

เรือดำนํ้าเตอร์ซุน พื้นผิวเรือเป็นสีเหลี่ยมจั่ว แตกออกเหมือนชิ้นส่วนเลโก้ (ภาค 3, เล่ม 1, หน้า 424-425) เป็นการสื่อลักษณะของรูปทรงสีเหลี่ยมขนาดเล็ก ที่สามารถแยกออกจากกันได้ ด้วยการเทียบกับเลโก้ หรือตัวต่อพลาสติก

แฟลชเรย์ เป็นปืนกระบอกยาวคล้ายไรเฟิล (ภาค 1, เล่ม 2, หน้า 436) เป็นการสื่อลักษณะของปืนขนาดยาว ด้วยการเทียบกับปืนไรเฟิล

ไวท์ซี้ตี้ ตลอดความยาวตึก ดูคล้ายกับจรวดยักษ์ที่ตั้งตรง และมีจรวดขนาดเล็กที่มีความสูงน้อยกว่ารายล้อมอยู่รอบด้าน (ภาค 2, เล่ม 1, หน้า 70-71) เป็นการสื่อลักษณะของความสูง ด้วยการเทียบกับจรวด

2.2 การใช้บุคลาธิษฐาน คือ การสมมติให้สิ่งไม่มีชีวิต มีกิริยาอาการเยี่ยงมนุษย์ (ศุภรางค์ อินทรารุณ, 2545) เช่น

หอคอยเทพ เป็นสถานที่ที่ปกคลุมด้วยทะเลเมฆสีม่วงอมชมพูจำนวนมากที่กำลังหมุนวนอย่างช้า ๆ มีเสียงเพลงเอื่อย ๆ ที่เยือกเย็นสุขุม พาให้เคลิบเคลิ้ม กับสายลมอุ่น ๆ ที่พัดผ่านไปเป็นระลอกอย่างแผ่วเบา (ภาค 1, เล่ม 3, หน้า 460) เป็นการสื่อลักษณะของเสียงเพลงที่ดังอย่างช้า ๆ ด้วยการเทียบกับบุคคลที่มีจิตใจหนักแน่น มีความรอบคอบ ไม่วู่วาม เป็นการบรรยายถึงอำนาจวิเศษของฝ่ายธรรมะ

เพลิงอหังการกำลังเปลี่ยนน้ำทะเลให้เดือดพล่านดุจลาวา (ภาค 1, เล่ม 3, หน้า 470-471) เป็นการสื่อลักษณะของเปลวไฟ ด้วยการเทียบกับบุคคลที่มีความก้าวร้าว อวดดี เป็นการบรรยายถึงอำนาจวิเศษของฝ่ายอธรรม

เก้าอี้ห้องสอบสวน ช่องตรงพนักเก้าอี้กับที่วางแขนเปิดออก สายหนังสือดำจำนวน มากก็พุ่งออกมารัดแขน แล้วกระซอกบุคคลกลับลงนั่งในทันใด (ภาค 3, เล่ม 2, หน้า 566) เป็นการสื่อคุณสมบัติของเก้าอี้ที่สามารถดูด หรือกระตุกบุคคลโดยแรง ด้วยการเทียบกับแรงกระซอกของมนุษย์

3. การใช้คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ ผู้เขียนนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษมาใช้ ด้วยวิธีการทับศัพท์ให้เป็นภาษาไทย เพื่อนำมาใช้ตั้งชื่ออนุภาคความพิเศษในเรื่อง ชื่อเหล่านี้ ล้วนแต่บ่งบอกให้เห็นลักษณะและคุณสมบัติของสิ่งนั้น มีรายละเอียดดังนี้

3.1 การใช้คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษที่บ่งบอกลักษณะ เป็นการบอกลักษณะทางกายภาพของของวิเศษและอำนาจวิเศษ ได้แก่ การบอกชนิด สี ขนาด และจำนวน ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้วงเล็บคำศัพท์ภาษาอังกฤษกำกับไว้ด้วย เช่น

ดิไอส์แลนด์ (The island) เป็นเกาะแห่งหนึ่ง

วอเตอร์ (Water) เป็นลูกพลั่งน้ำ

วอเตอร์วอลล์ (Water wall) เป็นกำแพงน้ำ

ธันเดอร์ (Thunder) เป็นลูกพลั่งสายฟ้า

ไวท์ซิตี (White city) เป็นเมืองสีขาว

เรดเลค (Red lake) เป็นทะเลสาบสีแดง

แบล็ควิง (Black wing) เป็นปีกสีดำ

ซูพรีมบอล (Supreme ball) เป็นลูกพลั่งขนาดใหญ่

เฟิร์สอิมแพค (First impact) เป็นพลังโจมตีหนึ่งครั้ง

เซคคันด์อิมแพค (Second impact) เป็นพลังโจมตีสองครั้ง

3.2 การใช้คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษที่บ่งบอกคุณสมบัติ เป็นการบอกอิทธิฤทธิ์ของของวิเศษและอำนาจวิเศษ ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้วงเล็บคำศัพท์ภาษาอังกฤษกำกับไว้ด้วยเช่นกัน เช่น

สตอป (Stop) เป็นเวทมนตร์ที่ทำให้คน หรือสัตว์ หยุดนิ่งชั่วขณะ

สลีป (Sleep) เป็นเวทมนตร์ที่ทำให้บุคคลหลับ

สปีดอัพ (Speed up) เป็นเวทมนตร์ที่ทำให้บุคคลเคลื่อนที่ได้อย่างรวดเร็ว

ฟลายอิง (Flying) เป็นเวทมนตร์ที่ทำให้บุคคลลอยตัวบนอากาศได้ชั่วขณะ

เฮลท์แคร์ (Health care) เป็นเวทมนตร์ที่ใช้รักษาบาดแผล

ฟูลพาวเวอร์ (Full power) เป็นน้ำยาที่ใช้เพิ่มพลังในร่างกายให้เต็มเปี่ยม

ออโตการ์ด (Auto guard) เป็นน้ำยาที่ใช้ป้องกันร่างกายจากการโจมตี

โซลสแกนเนอร์ (Soul scanner) เป็นเครื่องมือที่ใช้ค้นหาตำแหน่งของบุคคล

วิญญาณ และปีศาจ)

ทรานฟอร์ม (Transform) เป็นการใช้เวทมนตร์ เพื่อเปลี่ยนคุณสมบัติของสิ่งของ

อิมมิเทท (Imitate) เป็นการใช้เวทมนตร์ เพื่อลอกเลียนแบบความสามารถของผู้อื่น

ทวินเฮลล์ (Twin hell) เป็นท่าไม้ตายที่เป็นการโจมตีศัตรูพร้อมกัน ทั้งร่างจริง

และร่างมายา มีความรุนแรงมาก เปรียบเสมือนการได้รับขนานนามว่าเป็นคู่แฝดนรก

เฮลบบอมบ์ (Hell bomb) เป็นเวทมนตร์ที่ทำให้เกิดระเบิดสายฟ้าที่มีความรุนแรง
เปรียบเสมือนระเบิดนรก

เดอะช็อก (The shock) เป็นการใช้เวทมนตร์โจมตีบุคคลอย่างรุนแรง ทำให้บุคคลนั้น
ช็อก และหมดสติ

ความคิดในการตั้งชื่อให้กับของวิเศษและอำนาจวิเศษเหล่านี้ ผู้เขียนได้มาจาก
เกมนิทานสวมบทบาท คำที่ปรากฏบางคำ จึงเป็นคำที่ใช้เฉพาะกันในกลุ่มผู้เล่นเกม เช่น

ไอเทม (Item) หมายถึง สิ่งของในเกม ใช้ช่วยเหลือ หรือสนับสนุนการโจมตี
(กิจจา รัตนการุณย์, 2547, หน้า 61) ในเรื่อง เดอะไวท์โรด มีการใช้คำว่า ไอเทม เพื่อเรียกแทน
สิ่งของในเกม เช่น ไอเทมฟูลพาวเวอร์ (Full power) เป็นน้ำยาที่ใช้เพิ่มพลังให้เต็มเปี่ยม ไอเทม
ก๊อดเบรสซิง (God blessing) เป็นแคปซูลขนาดเล็กที่ใช้เพิ่มระดับความสามารถให้กับผู้เล่นอีก
150 Level ถือเป็นสิ่งของที่มีค่ามากในเกม เปรียบเสมือนเป็นพรจากพระเจ้า ไอเทมเฮเวนลี่
เบรสซิง (Heavenly blessing) เป็นแคปซูลขนาดเล็กที่ใช้เพิ่มระดับความสามารถให้กับผู้เล่นอีก
200 Level เป็นสิ่งของที่มีค่ามากในเกม เปรียบเสมือนเป็นพรจากสวรรค์

เทเลพอร์ต (Teleport) เป็นการใช้พลังจิตหายตัวจากตำแหน่งเดิมเป็นระยะ จนไปถึง
ตำแหน่งที่ต้องการ

วาร์ป (Warp) หมายถึง การเคลื่อนที่ย้ายวัตถุ คน หรือสัตว์ จากอีกที่หนึ่งไปสู่อีก
ที่หนึ่งอย่างรวดเร็ว โดยไม่อาศัยระยะเวลา แต่อยู่ในห้วงของมิติหนึ่ง (กิจจา รัตนการุณย์, 2547,
หน้า 2) ในเรื่อง เดอะไวท์โรด เป็นเทคโนโลยีการเคลื่อนย้ายตัวบุคคล ด้วยการใช้แสงของมิติเวลา
เช่น แคปซูลวาร์ป (Capsule warp) เป็นสิ่งประดิษฐ์ที่มีลักษณะคล้ายกับแคปซูลขนาดใหญ่ ทำให้
เกิดเทคโนโลยีแสงครอบคลุมตัวบุคคล และเคลื่อนย้ายตัวบุคคลไปปรากฏยังอีกสถานที่หนึ่งทันที

4. การใช้คำที่มีความหมายไม่ตรงตามพจนานุกรม ผู้เขียนนำคำที่มีความหมายไม่ตรง
ตามพจนานุกรม มาใช้ตั้งชื่ออนุภาคความวิเศษในเรื่อง แม้จะเป็นคำที่ไม่บ่งบอกความหมาย
โดยตรง แต่การออกเสียงจะสื่อให้เห็นตัวตนของสิ่งนั้น (ดร.ปิอบ, 2557, 25 ธันวาคม. สัมภาษณ์)
ชื่อที่ปรากฏในเรื่อง เช่น

กาแลคเซีย เป็นชื่อเมืองที่ตั้งอยู่บนชั้นบรรยากาศของโลก

อะควอลาไซล์ เป็นชื่อฟองน้ำเวทมนตร์

โอเรก้า เป็นชื่อเมืองของผู้พยากรณ์

แมนธาไนท์ เป็นชื่อแร่ประภายน้ำคริสตัล

สปิโดกัส เป็นชื่อต้นไม้ที่ใช้รักษาโรคได้ทุกชนิด

ไครุชัน เป็นชื่อดาบที่มีพลังหลากหลายไหลเวียนอยู่

โนโบโกะ เป็นชื่อของทะเลทรายขนาดใหญ่

ไทราเนียน เป็นชื่อของปืนไฮเทค

มาฮัสก้าซอร์ด เป็นชื่อดาบพลังธาตุ

ซีฟิวริน เป็นชื่อแร่ที่ใช้เปลี่ยนแปลงคุณสมบัติของอาวุธได้

เกรซิทรอน เป็นชื่อของหุ่นยนต์รักษาความปลอดภัย

5. การใช้ภาษาบรรยาย ผู้เขียนเรื่อง เดอะไวท์โรด ใช้การบรรยาย เพื่อให้รายละเอียดของอนุภาคความพิเศษ โดยเฉพาะตัวบทคาถาเวทมนตร์ เพื่อให้เนื้อความมีความสมบูรณ์มากขึ้น เช่น

การเรียกเทพสายฟ้า ต้องร่ายคาถาว่า “พลังแห่งพายุ และกลุ่มเมฆฝน เทพสายฟ้าจงปรากฏตัว ณ บัดนี้ (ภาค 1, เล่ม 1, หน้า 438) เป็นอำนาจของฝ่ายธรรมะ ใช้เรียกเทพสายฟ้าเพื่อช่วยโจมตี

การเรียกอสูรคูแซกซ์ ต้องร่ายคาถาว่า “พญาฟ้าดินแห่งยมทูตเวจี จงมอบอำนาจแก่ข้า ทาสรับใช้ผู้ซื่อสัตย์แห่งคูแซกซ์ เสกฟ้าครามให้มีดมน และพายุคลั่งโหมกระหน่ำในบัดดล” (ภาค 1, เล่ม 1, หน้า 279) เป็นอำนาจของฝ่ายธรรมะ ใช้ขอพลังจากปีศาจ

การปลุกรูปปั้นอีเกิลไลออนให้ฟื้นคืนชีพ ต้องร่ายคาถาว่า “อีเกิลไลออน จีเออราซามองตเร เรเดชั่น” (ภาค 1, เล่ม 2, หน้า 251) เป็นอำนาจของฝ่ายธรรมะ ใช้ปลุกรูปปั้นให้มีชีวิตขึ้นมา เพื่อช่วยโจมตี

6. การใช้ภาษาอธิบาย ผู้เขียนเรื่อง เดอะไวท์โรด ใช้หลักการอธิบายตามลำดับขั้น เพื่อบอกวิธีการใช้งานของวิเศษ และวิธีทำให้เกิดอำนาจวิเศษ ทั้งนี้ มีการขยายความด้วยการบอกรายละเอียดต่าง ๆ เพื่อให้เนื้อความมีความสมบูรณ์มากขึ้น และใช้คำบอกจินตภาพ เพื่อให้ผู้อ่านมองเห็นภาพตามไปด้วย ผู้วิจัยได้เรียบเรียงเนื้อความให้สละสลวย ก่อนนำมายกให้เห็นเป็นตัวอย่าง เช่น

แคปซูลวาร์ป เป็นการเดินทางด้วยแสง ผู้ใช้งานจะต้องเข้าไปยืนบนแท่นในแคปซูลที่มีลักษณะเป็นห้องว่างเปล่า มีเพียงกระจกกันรอบตัวเหมือนตู้โทรศัพท์ แล้วให้กดปุ่มสีแดงบนนาฬิกาข้อมือไวท์โรด จะมีแสงสีเขียว หรือสีฟ้าส่องสว่างขึ้นมาชั่วขณะ จากนั้นจะมีรายชื่อสถานที่กว่า 20 รายชื่อ ปรากฏขึ้นบนผนัง ได้แก่ โรงอาหาร ห้องสมุด โรงยิมใหญ่ อัฒจันทร์ อาคารอเนกประสงค์ และสถานที่อื่นอีกเป็นจำนวนมาก จากนั้นให้ผู้ใช้งานกดปุ่ม เพื่อเลือกสถานที่

ที่ต้องการ จะเกิดแสงสีเขียว หรือสีฟ้าครอบคลุมร่างกาย และเคลื่อนย้ายผู้ใช้งานไปปรากฏยังอีกสถานที่หนึ่งอย่างรวดเร็ว (ภาค 1, เล่ม 1, หน้า 14-15)

รถแท็กซี่คอมพิวเตอร์ ผู้โดยสารจะต้องใส่แผ่น CD เงินเข้าไปยังเครื่องตอบรับก่อน เพื่อเป็นการสตาร์ทเครื่อง เมื่อใส่แผ่น CD เสร็จ ระบบเครื่องจะเปิดขึ้นพร้อมกับคำทักทายของไซเฟอร์ จากนั้น ให้ผู้ใช้งานเลือกสถานที่ปลายทางด้วยการสัมผัสหน้าจอคอมพิวเตอร์ หน้าแรกเป็นชื่อเมืองทั้งหมด เมื่อกดเลือกเข้าไปในแต่ละเมือง จะมีรายชื่อสถานที่ต่าง ๆ ปรากฏขึ้นมา เช่น เมืองเอเลียร์ ถนนซาราด ร้านหมวกเสื้อผ้าอิน-ดีไซน์ รถแท็กซี่นี้ สามารถใช้เสียง เพื่อสั่งงานได้ (ภาค 2, เล่ม 1, หน้า 99)

เครื่องถอดรหัส โค้ด เอ็นดี 76 มีวิธีการใช้งานดังนี้

1. ผู้ใช้งานจะต้องจ่อแถบบาร์โค้ดของเครื่องถอดรหัสไปยังหน้าจอคอมพิวเตอร์ แสงอินฟราเรดจะทำการเชื่อมระบบระหว่างเครื่องถอดรหัสกับคอมพิวเตอร์ เพื่อเข้าสู่ระบบปฏิบัติการโดยอัตโนมัติ เมื่อจ่อแถบบาร์โค้ดไปยังจอคอมพิวเตอร์จะมีเสียงสัญญาณดังขึ้น พร้อมกับหน้าจอคอมพิวเตอร์เปลี่ยนเป็นสีดำสนิท และมีตัวเลขสีฟ้ากับสีขาววิ่งขึ้นลงสลับกัน เช่นเดียวกับที่ปรากฏบนเครื่องถอดรหัส
2. เมื่อเชื่อมต่อระบบ เครื่องถอดรหัสจะแสดงรายชื่อระบบที่ถูกล็อกขึ้นมา เป็นข้อความยาว ๆ อยู่ทั่วหน้าจอคอมพิวเตอร์ เพียงไม่กี่นาที เครื่องจะขึ้นเตือนให้ใส่พาสเวิร์ด เพื่อปลดล็อกระบบ ให้ผู้ใช้งานป้อนตัวเลข 12 หลัก คือ 847562481971 ลงบนคอมพิวเตอร์ เป็นอันเสร็จสิ้นการใช้งาน

ยานหอพัก มีวิธีการใช้งานดังนี้

1. หากต้องการส่งข้อความหากันระหว่างยานแต่ละลำ ให้กดปุ่ม MS บนแผงควบคุม จะเป็นการส่งสัญญาณภาพของผู้ใช้งานไปยังยานอีกลำ ถ้ากดเพียงฝั่งเดียว จะเห็นหน้าของผู้สื่อสารฝั่งนั้นเพียงฝั่งเดียว
 2. หากต้องการดูข้อมูลสถานที่ที่ต้องการจะไป ให้กดปุ่ม IN หน้าจอจะรายงานสภาพปัจจุบัน เช่น ข้อมูลของจำนวนรถกับที่ว่างในลานจอดรถ สินค้ามาใหม่ในมอลล์ ตารางกิจกรรมที่อัปเดตแล้ว แม้กระทั่งการเช็คเที่ยวบินที่สนามบินก็สามารถทำได้
 3. หากต้องการหยุดรถ ให้กดปุ่ม STOP
 4. หากต้องการการควบคุมจากยานอัตโนมัติมาควบคุมด้วยตนเอง ให้กดปุ่ม AUTO
- (ภาค 2, เล่ม 1, หน้า 87-88)

การส่องจิตบุคคลอื่น ผู้ใช้อำนาจต้องตั้งสมาธิ และจินตนาการร่างตัวเองให้กลายเป็นอากาศไหลผ่านเข้าไปในจิตใต้สำนึกของบุคคลนั้น ให้จิตเชื่อมโยงกัน จะทำให้ผู้ใช้อำนาจมองเห็นสมองและกล่องความทรงจำที่เรียกว่า ฮิปโปแคมปัส ของบุคคลนั้น จากนั้นใช้จินตนาการเปิดกล่องความทรงจำ ด้วยการใช้สองมือค่อย ๆ สัมผัส และแหวกออก หากทำสำเร็จจะมองเห็นภาพความทรงจำในจิตของบุคคลนั้นชั่วขณะหนึ่ง หากเจ้าของความทรงจำเป็นคนดี กล่องความทรงจำจะเป็นของเหลวสีฟ้าใส หากเป็นคนเลว กล่องความทรงจำจะเป็นสีเขียวขุ่นเยิ้ม ภายในกล่องความจำ จะมีเสียงกระซิบกระซาบดังขึ้น พร้อมกับภาพความทรงจำที่ปรากฏขึ้นมาชั่วขณะ (ภาค 3, เล่ม 2, หน้า 189-222)

การทำน่ายาถอดวิญญาณ เริ่มต้นจากการเตรียมสารเคมีทั้งหมด ได้แก่ ยูตริโนล ฟาลาคาล เบนทานอล และกรีซีคอลลอยด์ จากนั้นนำยูตริโนล (สารสีเขียว) ผสมกับฟาลาคอล (สารสีแดง) ในอัตราส่วนเท่ากัน จะได้ของเหลวสีเหลืองหนืด ผสมฟาลาคาลกับเบนทานอล (สารสีฟ้า) ในอัตราที่มากกว่า 2 เท่า จะได้ของเหลวสีสีแดงเข้ม จากนั้น นำของเหลวสีเหลืองกับสีแดงมาผสมกัน จะได้ของเหลวสีเขียวเรืองแสง ผสมของเหลวสีเขียวจำนวน 3 มิลลิกรัมกับกรีซีคอลลอยด์ (สารสีม่วงขุ่น) จำนวน 50 Oz. จะได้ของเหลวสีชมพู จากนั้นตวงสารเคมีทั้งสี่ชนิดมาอีกอย่างละ 10 Oz. ให้อยู่ในหลอดดูดยาเดียวกัน และเขย่าให้เข้ากัน จะได้สารสีดำ และผสมกับของเหลวสีชมพูอีก 50 Oz. เขย่าให้เข้ากัน จะได้สารเคมีสีส้มที่มีฟองสีแดงเดือดพล่าน และควันสีเหลืองส่งกลิ่นเหม็นโชยกรุ่น จากนั้นร่ายคาถาว่า “ทรานฟอร์ม” จะเกิดควันสีขาวประทุขึ้นมาจากขวด พร้อมกับเสียงระเบิด ก่อนจะเปลี่ยนของเหลวในขวดให้กลายเป็นน่ายาถอดวิญญาณสีแดงใส ที่หมุนเป็นเกลียวคลื่นตลอดเวลา และมีละอองสีดำลอยอยู่ (ภาค 3, เล่ม 2, หน้า 540-541)

บทบาทของอนุภาคความพิเศษ

บทบาทของอนุภาคความพิเศษ หมายถึง วัตถุประสงค์ของการใช้อนุภาคความพิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรด พบ 2 ลักษณะ ได้แก่

1. เพื่อใช้ดำเนินเรื่อง
2. เพื่อใช้ประกอบเรื่อง

มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. เพื่อใช้ดำเนินเรื่อง ได้แก่ การสร้างความขัดแย้ง การทำให้เนื้อเรื่องมีความสมเหตุสมผล และการสร้างความน่าติดตาม มีรายละเอียดดังนี้

1.1 การสร้างความขัดแย้ง ได้แก่ การที่ตัวละครเอกเกิดมาพร้อมกับพลังวิเศษ ทำให้ตัวละครปฏิบัติต้องการแย่งชิงพลังวิเศษ ความขัดแย้งนี้เองที่ทำให้เรื่องดำเนินต่อไปได้
ตั้งเนื้อความที่บรรยายถึงพลังวิเศษของตัวละครเอก ไว้ว่า

ต้นกำเนิดแร่แซไฟฟ์ไม่ได้มาจากธรรมชาติ แต่มาจากเชื้อสายของเทพที่สืบทอดกันมา ตั้งแต่ต้นตระกูล คือ เทพไคน์จา หัวใจของผู้สืบทอดทุกคนจะถูกปกคลุมด้วยแซไฟฟ์ ซึ่งเป็นแร่ศักดิ์สิทธิ์แห่งเทพตั้งแต่เกิด พลังของแซไฟฟ์จะยังไม่แสดงอิทธิฤทธิ์ จนกว่าเทพผู้นั้นจะล่วงเข้าสู่วัยเบญจเพศ เมื่อถึงวันนั้น พลังของแซไฟฟ์ที่อาบอยู่แค่หัวใจ จะแผ่กระจายไปทั่วเรือนร่าง พลังแห่งแร่นี้จะช่วยชุบชีวิตให้กับปีศาจสุไลมาร์ และทำให้กลายเป็นผู้ที่แข็งแกร่งที่สุด จนสามารถครอบครองโลกได้ (ภาค 2, เล่ม 5, หน้า 262-267)

1.2 การทำให้เนื้อเรื่องมีความสมเหตุสมผล ได้แก่ การที่ตัวละครปฏิบัติ เป็นผู้ที่มีอิทธิฤทธิ์มาก ทำให้ตัวละครเอกต้องใช้ของวิเศษที่มีอิทธิฤทธิ์ในการกำจัดตัวละครปฏิบัติ เช่น เมอร์ลูล่า เป็นชิ้นส่วนอัญมณีหลากสี จำนวน 5 ชิ้น เมื่อรวบรวมจนครบ จะสามารถใช้กำจัดตัวละครปฏิบัติได้

ลูกแก้วศาสตราเวทย์แห่งสวรรค์ เป็นเวทมนตร์บทสุดท้ายที่ใช้กำจัดตัวละครปฏิบัติ โฮลีสเวิร์ด หรือโฮลีซอร์ด เป็นดาบศักดิ์สิทธิ์ที่ใช้ปราบตัวละครปฏิบัติ ซึ่งมีเพียงตัวละครเอกผู้เดียวเท่านั้นที่สามารถใช้ได้ เนื่องจากเป็นอาวุธสำคัญ ตัวละครเอกจึงต้องผ่านการทดสอบความสามารถด้านการต่อสู้ เพื่อให้ได้รับการยอมรับว่าเป็นผู้ที่คู่ควรกับดาบนี้

1.3 การสร้างความน่าติดตาม ได้แก่ การที่ตัวละครเอกและกลุ่มเพื่อนต้องออกเดินทางผจญภัย ตามหาของวิเศษที่ซ่อนอยู่ตามสถานที่ต่าง ๆ เพื่อใช้ปราบตัวละครปฏิบัติ การแก้ปริศนาต่าง ๆ การเรียนรู้ และฝึกฝนความสามารถด้านการต่อสู้ของตัวละครเอก และกลุ่มเพื่อน การใช้อำนาจการทำให้หลับของฝ่ายอธรรม เพื่อลักพาตัวละครเอกและกลุ่มเพื่อน แต่ตัวละครผู้ช่วยเหลือจะสามารถตามมาช่วยได้สำเร็จ การใช้ของวิเศษของฝ่ายอธรรมะ เพื่อตบตาฝ่ายอธรรม การร่วมมือกันใช้ของวิเศษ และอำนาจวิเศษของตัวละครเอกและกลุ่มเพื่อน เพื่อปราบตัวละครปฏิบัติ และสัตว์อสูร มีรายละเอียดดังนี้

การใช้เวทมนตร์ทำให้หลับของฝ่ายอธรรม เมื่อมนุษย์หงส์พูดว่า “สลีป” ละอองน้ำสีขาวใส ก็พุ่งเป็นเกลียวออกมาจากเหยือกน้ำในมือหงส์ทั้งสามตัว พุ่งกระจายไปทั่วห้อง และเกิดแสงระยิบระยับเหมือนมีดาวดวงเล็ก ๆ เต็มไปหมด ก่อนจะทำให้ทุกคนหลับสนิท (ภาค 1, เล่ม 2, หน้า 201) จากนั้น ฝ่ายอธรรมได้จับตัวละครเอก และกลุ่มเพื่อนไปกักขังในคุก

การใช้ของวิเศษของฝ่ายธรรมะ เพื่อตอบโต้ฝ่ายอธรรม เช่น

น้ำยาแยกกายละเอียด เป็นน้ำยาที่ใช้สร้างร่างเหมือนของผู้ช่วยเหลือตัวละครเอก ขึ้นมา ร่างเหมือนมีความคิด ความทรงจำ และพลังที่เหมือนกับตัวจริงทุกอย่าง ใช้ตอบโต้ฝ่ายอธรรม เพื่อหาโอกาสโจมตี (ภาค 3, เล่ม 1, หน้า 303)

การใช้เวทมนตร์ของฝ่ายธรรมะ เพื่อโจมตีสัตว์อสูร เช่น

ไซโคลน เป็นลมกรรโชกแรงที่เกิดจากการใช้คาถาหยกเอเวอร์รี่ ลมพุ่งเข้าปะทะร่าง อินทรีหินอีเกิลไลออน มันพยายามเดินขึ้นมาด้านแรงลมไว้ แต่หินที่เคลือบร่างกายมันค่อย ๆ ลอยออกมาเป็นชิ้น ๆ และปลิวไปตามสายลม มันกรีดร้องเสียงแหลมอย่างทรมาน ยิ่งมันลอย มีโลกา ยิ่งเดินหน้า... แรงลมเพิ่มทวีขึ้นมา จนมันไม่อาจต้านทาน ในที่สุดร่างมันก็ลอยละล่องออกไป กระแทกผนังข้างนอก (ภาค 1, เล่ม 2, หน้า 255)

การใช้ของวิเศษของฝ่ายธรรมะ เพื่อโจมตีสัตว์อสูร เช่น กล้องแสงแซฟิเรีย เมื่อคณะเดินทางของพ่อมดเซเมอุส ถูกสัตว์ร้ายโจมตี เซเมอุสตะโกนว่า “ขอจงปกป้องข้าจากภัยมืดแห่งแซนด์โรว์” และขว้างกล้องไปข้างหน้า กล้องหยุดนิ่งกลางอากาศ เกิดรัศมีแสงสีเงินคล้ายวงแหวนของดวงอาทิตย์ กะพริบถี่แล้วออกมาจากใจกลางกล้อง พร้อมเสียงกรีดร้องคำรามของเจ้าแห่งความตายดังเข้ามาใกล้ ฝากล้องแง้มออกทีละน้อย ๆ พร้อมกับดวงแสงสีเงินที่สว่างจ้ามากขึ้น สัตว์ร้ายพัดเอาลมกรรโชกปะทะกล้อง หากแต่มันยังตั้งตรงนิ่งอยู่ได้ ในที่สุดเมื่อฝากล้องเปิดอ้าจนสุด รัศมีแสงก็กระจายออกจากศูนย์กลาง เป็นวงกลมขนาดยักษ์ และเกิดระเบิดขึ้น แรงระเบิดพลังทำลายสูงส่ง เปลี่ยนฟ้ายามค่ำคืนให้สว่างจ้ายิ่งกว่ากลางวัน พื้นดินถูกปกคลุมด้วยแสงสีเงินกินอาณาเขตไปหลายร้อยไมล์ แม้แต่พื้นทะเลอันห่างไกลก็ยังทอแสงประกายระยิบ ฝุ่นควันตลบอบอวล ปลิวว่อนขึ้นสู่กลางอากาศ มีแรงลมที่กรรโชกมหาศาล และมีเสียงโหยหวนของสัตว์ร้ายดังกังวาน กึกก้อง ม่านฝุ่นจำนวนมากถาโถมข้ามทุ่งราบ ประหนึ่งคลื่นยักษ์ที่ซัดออกไปอย่างไม่วันสิ้นสุด (ภาค 2, เล่ม 2, หน้า 185-186)

2. เพื่อใช้ประกอบเรื่อง ได้แก่ การสร้างสีสัน ความตื่นตาตื่นใจ และการสร้างบรรยากาศให้กับเรื่อง มีรายละเอียดดังนี้

2.1 การสร้างสีสัน และความตื่นตาตื่นใจ เป็นการบรรยายลักษณะของอนุภาคที่มีความวิเศษมหัศจรรย์ สามารถสร้างสีสัน และความตื่นตาตื่นใจ เพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้อ่านได้ เช่น

ซีมูลชันฮอลล์ เป็นสถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ตัวตึกประกอบขึ้นจากจอแก้ว พลาสมา กินพื้นที่รอบชายฝั่งกว่า 20,000 ตารางเมตร ภายในเป็นห้องโถง กว้างขวางพอที่จะเอา

ตึกใหญ่มายัดไว้ได้อย่างไม่ยากเย็น เพดาน และพื้นห้องสร้างจากจอพลาสมาวร่วม 2 ล้านจอ มีห้องสำหรับเล่นเกมมากกว่า 10,000 ห้อง จอภาพคอมพิวเตอร์ขนาดเท่ากับตึกสูง 10 ชั้น และเพียบพร้อมด้วยระบบเสียงดิจิตอล HDX ที่ทันสมัยที่สุดในโลก ซึ่งมีเพียงที่นี่เท่านั้น (ภาค 1, เล่ม 2, หน้า 427) เป็นการสื่อให้เห็นภาพของซีมูลेशनฮอลล์ ซึ่งเป็นสถานที่เล่นเกมที่มีความทันสมัย สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ที่ชื่นชอบการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้เป็นอย่างดี

การบรรยายถึงสถานที่ที่มีความสวยงาม น่าอัศจรรย์ใจ เช่น

คฤหาสน์วอลเลนซ์ เป็นคฤหาสน์สีขาวสะอาดที่แวดล้อมด้วยสวนธรรมชาติ และทุ่งดอกไม้อันกว้างใหญ่ไพศาล ตัวอาคารเหมือนถูกเนรมิต ทำให้เรืองแสงสว่างยามต้องแสงอาทิตย์ มีน้ำตกจากปากอีกฟากไหลผ่านเป็นลำธาร และเต็มไปด้วยฝูงสัตว์ที่รักสงบจำนวนมาก ประตูทางเข้าคฤหาสน์ เป็นลูกกรงที่สลักลวดลายของนกเทพไว้อย่างสวยงาม เมื่อมีผู้มาพบ จะมีเสียงปลดล็อกดังขึ้น นกเทพที่อยู่บนกรงจะทะยานบินไหลไปตามลูกกรงจนหายไปหมด และประตูจะเปิดออก เมื่อเข้ามาภายใน ไฟในห้องโถงจะฉายแสงอัตโนมัติ หากมีแสงแดดจากภายนอกลอดเข้ามา พื้นคฤหาสน์ทำจากแผ่นหินอ่อนเงาสีใสเหมือนกระจก เพดานเป็นกระจกคริสตัลวงกลมใหญ่ ที่สลักรูปหมู่มวเทพแบบสามมิติ ภายในมีห้องรับแขก 20 ห้อง แต่ละห้องแบ่งเป็น 2 ช่วง แต่ละช่วงมี 2 เติง ทั้งพื้น และเพดาน เต็มไปด้วยจิตรกรรมฝาผนังที่สวยงาม ข้าวของเครื่องใช้ อยู่ในสภาพใหม่เอี่ยม มีห้องน้ำที่ใหญ่โตโอ้อ่า ตลบอบอวลด้วยกลิ่นหอม ด้านในมีบ่อน้ำแร่ที่ดูเหมือนถูกเนรมิตขึ้นมา และประดับตกแต่งด้วยต้นไม้ ดอกไม้ สีสนั้ร่มรื่นเหมือนอยู่กลางป่า (ภาค 1, เล่ม 3, หน้า 214-216)

นครออโรลา เป็นเกาะที่มีแม่น้ำตกสีเงินเป็นประกายรายล้อม บนเกาะ คือ เมืองขนาดใหญ่ ที่เต็มไปด้วยสิ่งก่อสร้างสีขาวกับสีเขียวของต้นไม้ ที่โดดเด่นที่สุด คือ หอคอยสูงตระหง่านใจกลางเมือง สิ่งก่อสร้างทุกชนิดในนครออโรลา ลอยเป็นระเบียบสวยงามกลางอากาศ พื้นทำจากหินใส ๆ ที่ไม่ต่างกับกระจก ทำให้เห็นมองภาพพื้นโลกเบื้องล่าง ทางสายหลักปูด้วยหินสีขาววาววับ รองด้วยภาพมาษาของลำธารน้ำใสอีกชั้นหนึ่ง (ภาค 1, เล่ม 3, หน้า 210)

หอคอยน้ำค้าง เป็นหอคอยสีขาวที่มีฐานด้านล่างเป็นวงกลมกว้าง สูงขึ้นไปเป็นกรวยเรียวเล็กจนแหลมที่ยอดสุด และมีแสงระยิบระยับดุจแสงดาว พื้นเป็นเกลียวไปตามความสูง ด้านบนมีบ่อน้ำสีฟ้าใสเป็นประกาย และมีดอกบัวแก้วสีขาวลอยอยู่จำนวนมาก รอบขอบบ่อเต็มไปด้วยแผ่นหินกลมสีน้ำตาลอ่อนที่ใช้ขึ้นไปข้างบนเมื่อขึ้นไปยืนบนแผ่นหิน แผ่นหินจะเรืองแสงขึ้นชั่วขณะ ก่อนที่รวงน้ำสีฟ้าเส้นเรียวเล็กจะค่อย ๆ ยืดออกจากแผ่นหิน และโยงเข้าติดกับส่วนกลาง

ของหอคอย เมื่อสุดใจกลางหอคอย ระเบียงจะเปิดออก และรางน้ำจะหดเข้ามาได้แผ่นหินดั้งเดิม (ภาค 1, เล่ม 3, หน้า 212)

2.2 การสร้างบรรยากาศให้กับเรื่อง เป็นการใช้อุณหภูมิพิเศษ เพื่อสร้างบรรยากาศในเรื่อง จากการศึกษา พบว่า ผู้เขียนมักสร้างสถานที่ของฝ่ายธรรมะให้เป็นสถานที่ที่มีความสวยงาม ให้บรรยากาศแห่งศักดิ์สิทธิ์ และสงบ เช่น

สวรรค์ เป็นพื้นทางเดินที่ทำจากหินอ่อนสีขาวกว้างใหญ่ ปลายทางเป็นประตูที่มีความสูงมากตั้งอยู่ สองข้างทางประดับด้วยเสาสีขาวผ่องที่เรียงรายจนไปสุดที่ประตู ด้านบนเป็นท้องฟ้า มีก้อนเมฆสีขาวอมชมพูโอบล้อม แต่ละเสามีรูปปั้นเทพสีขาวขนาดใหญ่ ตั้งอยู่บนแท่น ทั้งรูปปั้นเทพธิดาที่มีความสวยงาม อ่อนช้อย เทพหนุ่มที่มีหน้าตาหล่อเหลา เทพที่อยู่ในชุดเกราะ ทำทางแข็งแกร่ง น่าเกรงขาม เทพธิดาที่มีหน้าตาดุดัน และรูปปั้นเทพอื่น ๆ อีก 8 องค์ รวมทั้งหมด 12 องค์ (ภาค 3, เล่ม 3, หน้า 82-83)

สถานที่ของฝ่ายธรรมะ มักเป็นสถานที่ที่ให้บรรยากาศอิมเมจ ลึกลับ น่าสะพรึงกลัว เช่น

เกาะชาโดว์ไอซ์แลนด์ เมื่อ 20,000 ปีที่แล้ว พื้นที่เป็นแนวภูเขาไฟที่พร้อมจะปะทุ ทุกเมื่อ ทะเลรอบเกาะเป็นสีแดงฉาดดุจทะเลเลือดที่เดือดพล่านอย่างบ้าคลั่ง ไม่ต่างกับพื้นนรกอเวจี ท้องฟ้าเบื้องบนมืดสนิท เต็มไปด้วยเก้าถ่าน จนแสงแดดไม่อาจส่องผ่านลงมาได้ ห่างไกลจากโลกภายนอกมาก จนไม่มีใครคิดว่ามันมีอยู่จริง ปัจจุบันเป็นเกาะที่ดูหะมิม ลึกลับ น่ากลัว พื้นเกาะเป็นทรายผสมดินสีดำอ่อนนุ่ม มีโคลนเดือดปุด ๆ ให้เห็นอยู่ทั่ว และมีม่านหมอกปกปิดทิวทัศน์ อิมเมจ (ภาค 1, เล่ม 2, หน้า 1, ภาค 1, เล่ม 3, หน้า 270)

สถานที่ที่ฝ่ายธรรมะใช้ตามหาของวิเศษ มักเป็นสถานที่เต็มไปด้วยอันตราย เช่น

ภูเขาไฟลาเบโต เป็นภูเขาหินขนาดใหญ่สีเทาเข้มเกือบดำ มีลำธารลาวาสีแดงร้อนระอุกำลังไหลลงสู่มหาสมุทรอย่างช้า ๆ มีควันสีดำหนาจากปล่องภูเขาไฟปกคลุมไปทั่วบริเวณ จนทำให้น่านฟ้าบริเวณนั้นมีมืดมิด รวากับตออยู่ในอำนาจมืดของปีศาจร้าย พื้นเต็มไปด้วยเก้าถ่านสีดำ และหินสะเก็ดไฟเกลื่อนกลาด ข้างในภูเขาไฟมีดสลับ และร้อนอบอ้าว ทางเดินส่วนใหญ่เป็นหินแข็ง มีสะพานข้ามผ่านเป็นบางจุด และมีสะเก็ดไฟกระเด็นออกมาจากทะเลลาวาที่อยู่ด้านล่างเป็นระยะ ๆ เมื่อเดินลึกเข้าไป จะพบกับถ้ำที่นำทางไปสู่หน้าผาแคบ ที่นำไปสู่เกาะที่ตั้งอยู่กลางทะเลลาวา รายล้อมด้วยน้ำตกลาวา 5 แห่งกับเกาะเล็ก ๆ อีก 5 เกาะ (ภาค 1, เล่ม 3, หน้า 141-146)

ผลการศึกษา การสร้างสรรค์อนุภาคความวิเศษ แสดงให้เห็นว่าเรื่อง เดอะไวท์โรด เป็นผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นจากการเชื่อมโยงความคิดจากนิทาน เกม ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี และจินตนาการของผู้เขียนเข้าด้วยกัน เพื่อสร้างสรรค์อนุภาคความวิเศษในเรื่อง โดยผ่านกลวิธีทางภาษา ได้แก่ การใช้ภาษาสื่อจินตภาพลักษณะต่าง ๆ ได้แก่ จินตภาพการมองเห็น จินตภาพการได้ยิน จินตภาพการได้กลิ่น จินตภาพการลิ้มรส จินตภาพการสัมผัส และจินตภาพการเคลื่อนไหว ผู้เขียนมักสร้างอนุภาคในเรื่องให้มีลักษณะที่ตรงกันข้าม ได้แก่ การใช้สีขาวสร้างอนุภาคฝ่ายธรรมะ และใช้สีดำสร้างอนุภาคฝ่ายอธรรม การใช้แสงสว่างสร้างอนุภาคฝ่ายธรรมะ และใช้แสงมืดสร้างอนุภาคฝ่ายอธรรม การใช้เสียงที่น่าฟังสร้างอนุภาคฝ่ายธรรมะ และใช้เสียงที่น่าหวาดกลัวสร้างอนุภาคฝ่ายอธรรม นอกจากนี้ ยังมีการใช้ภาษาสื่อจินตภาพของอนุภาคด้วยการเทียบกับสิ่งก่อสร้างในปัจจุบันที่มีชื่อเสียง เป็นที่รู้จัก ได้แก่ ตึกเวิลด์เทรด และนครนิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา

กลวิธีทางภาษาอื่น ๆ ได้แก่ การใช้ความเปรียบ หรือภาพพจน์ ผู้เขียนใช้สิ่งที่มีความยิ่งใหญ่ สวยงาม ได้แก่ ดวงอาทิตย์ ดวงจันทร์ ดวงดาว มาใช้เปรียบเทียบกับอนุภาคฝ่ายธรรมะ ขณะที่ใช้อีกามาเปรียบเทียบกับอนุภาคฝ่ายอธรรม เพื่อสื่อถึงความชั่วร้าย และซีโกง ทั้งยัง มีการเปรียบเทียบอนุภาคกับสิ่งประดิษฐ์สมัยใหม่ เช่น กล้องถ่ายรูป เลโก้ ปืนไรเฟิล จรวด เพื่อสื่อให้เห็นบริบทของสังคมในปัจจุบันด้วย

การใช้คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อตั้งชื่อให้กับอนุภาคความวิเศษ ชื่อเหล่านี้ ไม่ได้ใช้เพียงเรียกขานสิ่งต่าง ๆ เท่านั้น แต่ยังสื่อให้เห็นลักษณะและคุณสมบัติของสิ่งนั้นด้วย ซึ่งการใช้คำทับศัพท์เหล่านี้ แสดงถึงภูมิรู้ด้านภาษาอังกฤษของผู้เขียน ที่สั่งสมมาจากอุปนิสัยส่วนตัวที่เป็นผู้ที่ชื่นชอบการอ่านหนังสือ โดยเฉพาะการอ่านหนังสือภาษาอังกฤษ

อนึ่ง ผู้เขียนได้ให้คำแนะนำวิธีการเรียนภาษาอังกฤษให้แก่นักเรียนในโครงการ ดร.ปิอบ แคมป์สทัวร์ว่า “ให้ชมภาพยนตร์ต่างประเทศอย่างน้อย 10 รอบ พร้อมกับปิดคำบรรยายไปด้วย ให้พกสมุดจดศัพท์ อ่านหนังสือภาษาอังกฤษวันละ 1 หน้า และฝึกพูดภาษาอังกฤษทุกวัน” (ดร.ปิอบ, 2555) สิ่งเหล่านี้ แสดงถึงการเป็นคนใฝ่เรียนรู้ ที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เขียนมีความรู้ด้านภาษาอังกฤษเป็นอย่างดี

นอกจากนี้ ยังมีการใช้คำที่มีความหมายไม่ตรงตามพจนานุกรม เพื่อตั้งชื่อให้กับอนุภาค ผู้วิจัยเห็นว่า คำบางคำ เกิดจากการที่ผู้เขียนดัดแปลงพยางค์ เพื่อสร้างคำใหม่ขึ้นมา โดยยังคงความหมายเดิม หรือใกล้เคียงเอาไว้ เช่น กาแลคเซีย น่าจะดัดแปลงมาจาก Galaxy ซึ่งหมายถึงดาราจักร ผู้เขียนใช้เรียกชื่อเมืองที่ตั้งอยู่บนชั้นบรรยากาศของโลก อะควอลาไซล์ น่าจะดัดแปลง

มาจาก Aqua ซึ่งหมายถึงน้ำ ผู้เขียนใช้เรียกชื่อฟองน้ำเวทมนตร์ โอเรก้า น่าจะดัดแปลงมาจาก Oracle ซึ่งหมายถึง คำทำนาย หรือผู้พยากรณ์ ผู้เขียนใช้เรียกชื่อเมืองของผู้พยากรณ์ แมนธาไนท์ น่าจะดัดแปลงมาจาก Fluoride ซึ่งเป็นชื่อแร่ชนิดหนึ่ง ผู้เขียนใช้เรียกชื่อแร่ประภายน้ำคริสตัล ซึ่งการตั้งชื่อให้กับของวิเศษและอานาจีวิเศษเหล่านี้ ผู้เขียนได้แนวคิดมาจากเกมนิทาน สวมบทบาท

การใช้ภาษาบรรยาย เพื่อให้รายละเอียด และทำให้เนื้อความมีความสมบูรณ์มากขึ้น การใช้ภาษาอธิบาย เพื่อบอกขั้นตอนการใช้งานของวิเศษ และการทำให้เกิดอานาจีวิเศษตามลำดับขั้น เพื่อให้ผู้อ่านมองเห็นภาพ ตลอดจนเกิดอารมณ์คล้อยตามไปกับเรื่องโดยตลอด ทั้งนี้ อนุภาคความวิเศษที่สร้างขึ้น เป็นสิ่งที่ใช้ดำเนินเรื่อง และประกอบเรื่องให้มีความ น่าสนใจ น่าติดตาม

การสร้างสรรคอนุภาคดังกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นว่า ผู้เขียนให้ความสำคัญกับ ทุกรายละเอียดของเรื่อง ทั้งการสร้างสรรคอนุภาคให้มีความน่าตื่นตาตื่นใจ เพื่อให้ผู้อ่านเกิด ความสนุกสนานเพลิดเพลินไปกับเรื่อง การสร้างความน่าติดตามด้วยการกล่าวถึงการผจญภัยของ ตัวละครเอกและกลุ่มเพื่อน การร่วมมือกันปราบตัวละครปฏิปักษ์ การบรรยายถึงสถานที่เล่นเกม คอมพิวเตอร์ที่มีความทันสมัย การกล่าวถึงของวิเศษที่ช่วยอำนวยความสะดวกความสะดวกสบาย ในการใช้ชีวิตประจำวันมากขึ้น เช่น การเดินทางด้วยทางเลื่อนอัตโนมัติ รถไฟฟ้าความเร็วสูง ยานวิเศษ การมีหุ่นยนต์รับใช้ส่วนตัว อนุภาคเหล่านี้ ทำให้ผู้อ่าน ซึ่งอยู่ในบริบทเดียวกันกับผู้เขียน คือ เป็นผู้ที่เคยอ่าน หรือชมภาพยนตร์เรื่อง แฮร์รี่ พอตเตอร์ เคยเล่นเกมนิทานสวมบทบาท และเป็นคนเมือง รู้สึกเข้าถึงนวนิยายเรื่องนี้ได้เป็นอย่างดี เดอะไวท์โรด จึงเป็นผลงานที่ได้รับ ความนิยมชมชอบจากผู้อ่าน ดังความคิดเห็นบางส่วนของผู้อ่านจากเว็บไซต์เด็กดีดอตคอม เช่น

My LiFe (2552) กล่าวว่า เดอะไวท์โรด เป็นอะไรที่มหัศจรรย์มาก เป็นนวนิยาย แฟนตาซีที่ไม่ธรรมดา ต่างจากเรื่องอื่น ๆ ที่เคยอ่าน ทั้งสิ่งแวดล้อมที่แปลกใหม่ พาหนะที่เหนือ จินตนาการ ตีกรุปร่างแปลก ๆ แต่อลังการมาก ตัวละครแต่ละตัวก็มีคาแร็กเตอร์ที่ต่างกัน โดดเด่น กันคนละอย่าง เวลาอ่านแล้วรู้สึกเหมือนกับว่าได้เข้าไปอยู่ในเรื่องจริงๆ เวลาตัวละครมีความสุข เราก็มักจะยิ้มออกมาโดยไม่รู้ตัว เวลาที่ตัวละครเศร้า เราก็จะเศร้าไปด้วย เดอะไวท์โรด มีปริศนา มากมายให้เราได้คิดกัน และดร.ปิ๊อบ ก็ไม่ได้ไขปริศนาภายในเล่ม แต่นำไปเชื่อมโยงกับเล่มต่อ ๆ ไปได้อย่างแนบเนียนมาก เรียกได้ว่าเป็นอะไรที่น่าทึ่งสุด ๆ เดอะไวท์โรด ยังมีข้อคิดให้เรามากมาย ทั้งเรื่องความเสียสละ อดทน ความเข้มแข็ง ความรัก ทำให้เรามีทัศนคติเปลี่ยนไปจากเดิม ทำให้ มองโลกกว้างขึ้นกว่าเดิม ผู้อ่านทุกคนคงคิดเหมือนกันว่า เดอะไวท์โรด เป็นนวนิยายที่มีคุณค่ามาก

ให้ทั้งความสุข ความตื่นเต้น ความรู้ และความคิดต่าง ๆ นานา เป็นนวนิยายที่น่าสนใจ น่าอ่าน น่าติดตาม และน่าบอกต่อ

นางฟ้าน้อยแสนชน (2552) กล่าวว่า เดอะไวท์โรด เป็นนิยายไซไฟแฟนตาซีที่แต่งได้เนียน แล้วยกอดเยียมมาก ๆ มีการวางคาแรคเตอร์ของตัวละครแต่ละตัวไว้อย่างชัดเจน มีวิธีทำให้ตัวละครแต่ละตัว เฝยนิสัยของตัวเองออกมาอย่างแนบเนียน เป็นนิยายที่อ่านแล้วทำให้อินได้มาก ๆ รู้สึกเหมือนได้เป็นส่วนหนึ่งในนิยายเรื่องนี้ด้วย รู้สึกผูกพันกับตัวละครทุก ๆ ตัว รู้สึกเหมือนเราได้ไปอยู่ในกลุ่มนั้นด้วย เวลาตัวละครตัวไหนบาดเจ็บ เราก็จะเป็นห่วงไปด้วย เวลาตัวละครตัวไหนเศร้า หรือมีเรื่องกังวล เราก็พลอยไม่สบายใจไปด้วย เวลาพวกเขาได้รับชัยชนะ หรือมีความสุข เราก็จะอมยิ้มตาม นอกจากจะทำให้สนุกแล้ว เดอะไวท์โรด ยังให้ข้อคิดดี ๆ กับผู้อ่านมากมาย นิยายเรื่องนี้ สอนให้เราารู้สึกเสียสละประโยชน์ส่วนตนเพื่อประโยชน์ส่วนรวม สอนให้เรา มีความอดทน เป็นแรงบันดาลใจอีกอย่างหนึ่งให้เราทำสิ่งดีในชีวิต เป็นนิยายที่อ่านแล้วทำให้มีความสุขมาก ๆ จนไม่อยากจะวาง

Tirashabu (2552) กล่าวว่า เดอะไวท์โรด เป็นนิยายเรื่องแรกที่ผมได้อ่านแล้วติดตามมาตลอดหลายปี เป็นเรื่องราวที่ซับซ้อน และทำให้ผมเกิดความผูกพันกับนิยายเรื่องนี้ ที่มีเรื่องราวครบรส มีข้อคิดดี ๆ มากมาย และยังทำให้ผมเกิดจินตนาการที่กว้างไกลขึ้น เหมือนที่เราอยากจะเข้าไปอยู่ในนิยายเรื่องนี้ บางครั้งผมเคยนอนฝันถึงเหตุการณ์ใน เดอะไวท์โรด มันเป็นความรู้สึกที่มีความสุขมาก ในระยะเวลาที่ผมรอการออกภาคต่อ ๆ ไปของเดอะไวท์โรด ทำให้ผมจินตนาการไปมากมายว่าตอนต่อไปจะเป็นอย่างไร มันคือความผูกพันที่ลึกซึ้งเกินจะบรรยายได้หมด บางครั้งการอ่านนิยาย อาจทำให้เกิดความผูกพันที่ซึมซับเข้าไปในจิตใจของเรา

เห็นได้ว่า เดอะไวท์โรด เป็นผลงานที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้อ่าน ซึ่งเป็นเยาวชนได้อย่างดี ทั้งยังเป็นการพิสูจน์ให้เห็นความสำเร็จของนวนิยายเรื่องนี้อีกด้วย

บทที่ 5

สรุปผลการศึกษา อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ศึกษาการสร้างสรรค์อนุภาคความพิเศษ อันได้แก่ ของวิเศษ และอานาจิเศษในนวนิยายมหัศจรรย์เรื่อง เดอะไวท์โรด ผลงานของ ดร.ปิ๊อบ หรือนายสุวรา สิริพิพัฒน์ เผยแพร่ครั้งแรกในปี พ.ศ. 2545 ฉบับที่นำมาศึกษา ได้แก่ เดอะไวท์โรด Imagination (ภาค 1) จำนวน 3 เล่ม เดอะไวท์โรด Evolution (ภาค 2) จำนวน 5 เล่ม และเดอะไวท์โรด Generation (ภาค 3) จำนวน 3 เล่ม รวมจำนวน 11 เล่ม โดยมีขอบเขตการศึกษา 3 ด้าน ได้แก่

1. ชนิดและจำนวนของอนุภาคความพิเศษ
2. เปรียบเทียบอนุภาคความพิเศษกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้านของสตีล ทอมป์สัน
3. การสร้างสรรค์อนุภาคความพิเศษ

สรุปผลการศึกษา

1. ผลการศึกษาชนิดและจำนวนของอนุภาคความพิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรด พบว่ามีของวิเศษและอานาจิเศษ 162 ชนิด จำนวนทั้งสิ้น 1,386 อนุภาค เป็นอนุภาคความพิเศษของฝ่ายธรรมะมากที่สุด จำนวน 741 อนุภาค รองลงมาเป็น อนุภาคที่ไม่สามารถระบุฝ่ายที่เป็นเจ้าของ จำนวน 368 อนุภาค และอนุภาคของฝ่ายอธรรม จำนวน 277 อนุภาค รายละเอียดของอนุภาค มีดังนี้

1.1 อนุภาคของวิเศษ พบ 113 ชนิด จำนวน 638 อนุภาค เรียงลำดับอนุภาคจากมากไปหาน้อย ดังนี้

1.1.1 สิ่งประดิษฐ์วิเศษ พบ 38 ชนิด ได้แก่ จอภาพวิเศษ เครื่องมือวิเศษ หุ่นยนต์วิเศษ คอมพิวเตอร์วิเศษ โปรแกรมวิเศษ เครื่องจักรวิเศษ ลูกแก้ววิเศษ รูปปั้นวิเศษ โลงวิเศษ ตู้วิเศษ CD วิเศษ ระเบิดวิเศษ เข็มฉีดยาวิเศษ แคปซูลวิเศษ กระจกวิเศษ ขีปนาวุธวิเศษ แก้ววิเศษ เครื่องเล่นวิเศษ ไมโครโฟนวิเศษ ดาวเทียมวิเศษ เข็มกลัดวิเศษ กล้องวิเศษ กล้องวิเศษ นาฬิกาปลุกวิเศษ หวีวิเศษ ตลับแป้งวิเศษ ไม้ปิงปองวิเศษ ลูกดิ่งวิเศษ จานร่อนวิเศษ ดินสอวิเศษ กรงวิเศษ เครื่องดนตรีวิเศษ ทุยแกววิเศษ แผ่นป้ายวิเศษ ลูกโลกวิเศษ และเหรียญวิเศษ จำนวน 195 อนุภาค

1.1.2 สถานที่วิเศษและส่วนประกอบของสถานที่ พบ 24 ชนิด จำนวน 165 อนุภาค ดังนี้

1.1.2.1 สถานที่วิเศษ พบ 18 ชนิด ได้แก่ ห้องวิเศษ อาคารวิเศษ เมืองวิเศษ เกาะวิเศษ ปราสาทวิเศษ น้ำตกวิเศษ หอคอยวิเศษ ภูเขาวิเศษ กระโจมวิเศษ ลานวิเศษ แท่งผลึกแก้ววิเศษ อัฒจันทร์วิเศษ เหมืองวิเศษ ถ้ำวิเศษ ทะเลทรายวิเศษ ดาวเคราะห์วิเศษ สวนสัตว์วิเศษ และวิหารวิเศษ จำนวน 121 อนุภาค

1.1.2.2 ส่วนประกอบของสถานที่ พบ 6 ชนิด ได้แก่ ประตูวิเศษ กำแพงวิเศษ เสาวิเศษ เเวทวิเศษ บันไดวิเศษ และหน้าต่างวิเศษ จำนวน 44 อนุภาค

1.1.3 เครื่องแต่งกายวิเศษ พบ 9 ชนิด ได้แก่ นาฬิกาข้อมือวิเศษ เกวราวิเศษ เสื้อผ้าวิเศษ ถุงมือวิเศษ ปลอกแขนวิเศษ รองเท้าวิเศษ ปลอกข้อมือวิเศษ ปลอกนิ้ววิเศษ และปลอกคอวิเศษ จำนวน 55 อนุภาค

1.1.4 อุปกรณ์ที่ใช้เดินทางและยานพาหนะวิเศษ พบ 8 ชนิด จำนวน 51 อนุภาค ดังนี้

1.1.4.1 อุปกรณ์ที่ใช้เดินทาง พบ 4 ชนิด ได้แก่ ลิฟต์วิเศษ ทางเลื่อนวิเศษ วาร์ปวิเศษ และประตูมิติวิเศษ จำนวน 19 อนุภาค

1.1.4.2 ยานพาหนะวิเศษ พบ 4 ชนิด ได้แก่ ยานวิเศษ รถวิเศษ เรือวิเศษ กระเช้าวิเศษ จำนวน 32 อนุภาค

1.1.5 อาวุธวิเศษ พบ 7 ชนิด ได้แก่ ปืนวิเศษ ดาบวิเศษ ไม้เท้าวิเศษ มีดวิเศษ ไม้กายสิทธิ์วิเศษ ธนูวิเศษ และลูกดอกวิเศษ จำนวน 49 อนุภาค

1.1.6 เอกสารและรูปภาพวิเศษ พบ 4 ชนิด ได้แก่ หนังสือวิเศษ กระดาษวิเศษ บัตรวิเศษ และรูปภาพวิเศษ จำนวน 41 อนุภาค

1.1.7 ของวิเศษที่มีอยู่ตามธรรมชาติ พบ 15 ชนิด ได้แก่ ต้นไม้วิเศษ หินวิเศษ พืชวิเศษ เมฆวิเศษ แก้วผลึกวิเศษ ขนนกวิเศษ ดอกไม้วิเศษ ละอองน้ำวิเศษ ฝุ่นวิเศษ ผงวิเศษ ดวงดาววิเศษ เมล็ดพืชวิเศษ บ่อน้ำวิเศษ คว้นวิเศษ และแสงวิเศษ จำนวน 34 อนุภาค

1.1.8 สิ่งบริโภควิเศษ พบ 5 ชนิด ได้แก่ ยาวิเศษ เครื่องดื่มวิเศษ อาหารวิเศษ น้ำยาวิเศษ และบุหรี่ยวิเศษ จำนวน 32 อนุภาค

1.1.9 เครื่องประดับวิเศษ พบ 3 ชนิด ได้แก่ สร้อยวิเศษ แหวนวิเศษ และอัญมณีวิเศษ จำนวน 16 อนุภาค

1.2 อนุภาคอำนาจวิเศษ พบ 49 ชนิด จำนวน 748 อนุภาค อำนาจวิเศษที่พบมากที่สุด คือ อำนาจการโจมตีและทำลายล้าง จำนวน 256 อนุภาค และอำนาจวิเศษที่พบน้อยที่สุด คือ อำนาจการทำให้ลืม จำนวน 1 อนุภาค เรียงลำดับอนุภาคจากมากไปหาน้อย ดังนี้

อำนาจการโจมตีและทำลายล้าง อำนาจการเดินทาง อำนาจการเรียก อำนาจการป้องกัน อำนาจการหายตัว อำนาจการมองเห็น อำนาจการแปลงร่าง อำนาจการบิน อำนาจการทำให้หยุดนิ่ง อำนาจการรักษา อำนาจการได้ยินเสียง อำนาจการกักขัง อำนาจการรับรู้ อำนาจการสะกดจิต อำนาจการทำให้แข็งแกร่ง อำนาจการถอนเวทมนตร์ อำนาจการสร้าง อำนาจการทำลายวัตถุสิ่งของ อำนาจการครอบงำด้วยการเข้าสิง อำนาจการเป็นอมตะ อำนาจการเปิด อำนาจการเคลื่อนย้าย อำนาจการเคลื่อนไหว อำนาจการทำให้ต้องคำสาป อำนาจการเข้าฝัน อำนาจการควบคุมธรรมชาติ อำนาจการทำให้หลับ อำนาจการทำให้เกิดภาพลวงตา อำนาจความคงกระพัน อำนาจการให้อ่อนแอ อำนาจการทำให้เป็นอัมพาต อำนาจการชุบชีวิต อำนาจการทำให้สลบ อำนาจการทำให้เสียชีวิต อำนาจการฟื้นฟูความเสียหาย อำนาจการทำให้สว่าง อำนาจการทำให้มืด อำนาจการควบคุมเหตุการณ์ อำนาจการปิด อำนาจการยึดเหนี่ยว อำนาจการขับไล่ปีศาจ อำนาจการล่องหน อำนาจการลอกเลียนความสามารถ อำนาจการทำให้ได้รับพิษ อำนาจการทำให้พิการ อำนาจการมีอายุยืน อำนาจความอ่อนเยาว์ อำนาจการทำให้บ้าคลั่ง และอำนาจการทำให้ลืม

2. ผลการเปรียบเทียบอนุภาคความวิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรดกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้านของสตรีท ทอมป์สัน มีรายละเอียดดังนี้

2.1 การเปรียบเทียบอนุภาคของวิเศษ 4 ด้าน ได้แก่ ชนิดของของวิเศษ อนุภาพของของวิเศษ ลักษณะของของวิเศษ และที่มาของของวิเศษ ผลการศึกษามีดังนี้

2.1.1 ชนิดของของวิเศษ หมายถึง ประเภทต่าง ๆ ของของวิเศษ พบว่า

2.1.1.1 ชนิดของของวิเศษที่ปรากฏตรงกัน มีจำนวน 53 อนุภาค จำแนกตามประเภทได้ดังนี้

2.1.1.1.1 ของวิเศษที่มีอยู่ตามธรรมชาติ พบ 12 ชนิด ได้แก่ ต้นไม้วิเศษ หินวิเศษ พืชวิเศษ ดอกไม้วิเศษ เมฆวิเศษ ขนนกวิเศษ ผึ้งวิเศษ ผงวิเศษ ดวงดาววิเศษ เมล็ดพืชวิเศษ ป่อน้ำวิเศษ และแสงวิเศษ

2.1.1.1.2 สิ่งประดิษฐ์วิเศษ พบ 9 ชนิด ได้แก่ จรวดวิเศษ เข็มกลัดวิเศษ หวีวิเศษ รูปปั้นวิเศษ กระจกวิเศษ แก้ววิเศษ กล้องวิเศษ เครื่องดนตรีวิเศษ และกุญแจวิเศษ

2.1.1.1.3 สถานที่วิเศษและส่วนประกอบของสถานที่ พบ 8 อนุภาค ได้แก่ เกาะวิเศษ กระโจมวิเศษ หอคอยวิเศษ ปราสาทวิเศษ ห้องวิเศษ ประตูวิเศษ บันไดวิเศษ และหน้าต่างวิเศษ

2.1.1.1.4 อาวุธวิเศษ พบ 6 อนุภาค ได้แก่ ปืนวิเศษ ดาบวิเศษ ไม้เท้าวิเศษ มีดวิเศษ ไม้กายสิทธิ์วิเศษ และธนูวิเศษ

2.1.1.1.5 สิ่งบริโภควิเศษ พบ 5 อนุภาค ได้แก่ ยาวิเศษ เครื่องดื่มวิเศษ อาหารวิเศษ บุหรี่วิเศษ และน้ำยาวิเศษ

2.1.1.1.6 เครื่องแต่งกายวิเศษ พบ 4 อนุภาค ได้แก่ เกราะวิเศษ เสื้อผ้าวิเศษ ถุงมือวิเศษ และรองเท้าวิเศษ

2.1.1.1.7 เครื่องประดับวิเศษ พบ 3 อนุภาค ได้แก่ สร้อยวิเศษ แหวนวิเศษ และอัญมณีวิเศษ

2.1.1.1.8 อุปกรณ์ที่ใช้เดินทางและยานพาหนะวิเศษ พบ 3 อนุภาค ได้แก่ ลิฟต์วิเศษ รถวิเศษ และเรือวิเศษ

2.1.1.1.9 เอกสารและรูปภาพวิเศษ พบ 3 อนุภาค ได้แก่ หนังสือวิเศษ บัตรวิเศษ และรูปภาพวิเศษ

2.1.1.2 ชนิดของของวิเศษที่ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โวด มีจำนวน 60 อนุภาค จำแนกตามประเภทได้ดังนี้

2.1.1.2.1 สิ่งประดิษฐ์วิเศษ พบ 29 อนุภาค ได้แก่ จอภาพวิเศษ เครื่องมือวิเศษ หุ่นยนต์วิเศษ คอมพิวเตอร์วิเศษ โปรแกรมวิเศษ เครื่องเล่นวิเศษ เครื่องจักรวิเศษ ตู้วิเศษ CD วิเศษ ระเบิดวิเศษ เข็มฉีดยาวิเศษ ซีพียูวิเศษ แวนวิเศษ แคมป์ชูวิเศษ กล้องวิเศษ ไมโครโฟนวิเศษ ดาวเทียมวิเศษ ดัลป์แบ่งวิเศษ ไม้ป้องกันวิเศษ ลูกดิ่งวิเศษ จานร่อนวิเศษ ดินสอวิเศษ กรงวิเศษ ลูกแก้ววิเศษ โลงวิเศษ นาฬิกาปลุกวิเศษ แผ่นป้ายวิเศษ ลูกโลกวิเศษ และเหรียญวิเศษ

2.1.1.2.2 สถานที่วิเศษและส่วนประกอบของสถานที่ พบ 16 อนุภาค ได้แก่ ภูเขาวิเศษ ถ้ำวิเศษ น้ำตกวิเศษ ทะเลทรายวิเศษ ดาวเคราะห์วิเศษ สวนสัตว์วิเศษ เหมืองวิเศษ วิหารวิเศษ อาคารวิเศษ เมืองวิเศษ อัมมจันทร์วิเศษ ลานวิเศษ แท่งผลึกแก้ววิเศษ กำแพงวิเศษ เสาวิเศษ และเวทีวิเศษ

2.1.1.2.3 อุปกรณ์ที่ใช้เดินทางและยานพาหนะวิเศษ พบ 5 อนุภาค ได้แก่ ทางเลื่อนวิเศษ วาร์ปวิเศษ ประตูมิติวิเศษ ยานวิเศษ และกระเช้าวิเศษ

2.1.1.2.4 เครื่องแต่งกายวิเศษ พบ 5 อนุภาค ได้แก่ นาฬิกาข้อมือวิเศษ ปลอกแขนวิเศษ ปลอกข้อมือวิเศษ ปลอกนิ้ววิเศษ และปลอกคอวิเศษ

2.1.1.2.5 ของวิเศษที่มีอยู่ตามธรรมชาติ พบ 3 อนุภาค ได้แก่ แก้วผลึกวิเศษ ละอองน้ำวิเศษ และควันวิเศษ

2.1.1.2.6 อาวุธวิเศษ พบ 1 อนุภาค ได้แก่ ลูกดอกวิเศษ

2.1.1.2.7 เอกสารและรูปภาพวิเศษ พบ 1 อนุภาค ได้แก่ กระดาษวิเศษ

2.1.2 อานุภาพของของวิเศษ หมายถึง อิทธิฤทธิ์ของของวิเศษที่ส่งผลต่อบุคคล
พบว่า

2.1.2.1 อานุภาพของของวิเศษที่ปรากฏตรงกัน มีจำนวน 65 อนุภาค ได้แก่
ของวิเศษที่ทำให้บุคคลสวยงาม ของวิเศษที่ทำให้บุคคลน่าเกลียดน่ากลัว ของวิเศษที่เปลี่ยนแปลง
สีผมของบุคคล ของวิเศษที่ทำให้บุคคลสนุกสนาน ของวิเศษที่ทำให้บุคคลกล้าหาญ ของวิเศษ
ที่ทำให้บุคคลโหดเหี้ยม ของวิเศษที่ทำให้บุคคลบ้าคลั่ง ของวิเศษที่ช่วยป้องกันโรค ของวิเศษที่ช่วย
ป้องกันจากการโจมตี ของวิเศษที่ช่วยป้องกันจากสัตว์ป่า ของวิเศษที่ช่วยป้องกันจากการเผาไหม้
ของวิเศษที่ช่วยป้องกันจากการจมน้ำ ของวิเศษที่ช่วยรักษาโรค ของวิเศษที่ช่วยรักษาไข้ ของวิเศษ
ที่ช่วยรักษาบาดแผล ของวิเศษที่ช่วยห้ามเลือด ของวิเศษที่ช่วยบรรเทาความเจ็บปวด ของวิเศษ
ที่ช่วยรักษากระดูกหัก ของวิเศษที่ช่วยฟื้นฟูปุละกำลัง ของวิเศษที่ช่วยฟื้นฟูลูกศร ของวิเศษที่ช่วย
ฟื้นฟูปุละความทรงจำ ของวิเศษที่ช่วยรักษาชีวิต ของวิเศษที่ทำให้บุคคลล่องหนได้ ของวิเศษที่ทำให้
บุคคลหายตัวได้ ของวิเศษที่ทำให้บุคคลหลงลืม ของวิเศษที่ทำให้บุคคลคงกระพัน ของวิเศษ
ที่ทำให้บุคคลเป็นอมตะ ของวิเศษที่ใช้ถอนเวทมนตร์ ของวิเศษที่ให้คำแนะนำ ของวิเศษที่ให้
ความสามารถในการมองเห็น ของวิเศษที่ใช้เรียกผู้ช่วย ของวิเศษที่ใช้เรียกสัตว์ ของวิเศษที่ใช้เรียก
หรือนำมาซึ่งสิ่งของอื่น ของวิเศษที่ใช้เตือนอันตราย ของวิเศษที่ใช้บอกตำแหน่งผู้สูญหาย
ของวิเศษที่ใช้ข้ามแม่น้ำ ของวิเศษที่ใช้ตัดบางสิ่ง ของวิเศษที่ใช้ทำลายสิ่งกีดขวาง ของวิเศษที่ใช้
ช่วยทำงาน ของวิเศษที่ใช้เดินทาง ของวิเศษที่ใช้เอาชนะบุคคลอื่น ของวิเศษที่ให้พลังกำลัง
ของวิเศษที่ให้พลังในการบิน ของวิเศษที่ให้พลังในการทำนาย ของวิเศษที่ทำให้สมปรารถนา
ของวิเศษที่ช่วยแก้ปัญหาเรื่องการออกเสียง ของวิเศษที่ใช้ปราบศัตรู ของวิเศษที่ใช้ควบคุมสัตว์
ของวิเศษให้กองทัพ ของวิเศษให้เครื่องมือและอาหาร ของวิเศษให้เครื่องแต่งกาย ของวิเศษ
ให้ที่อยู่อาศัย ของวิเศษให้ทรัพย์สิน ของวิเศษให้คำทำนาย ของวิเศษให้แสงสว่าง ของวิเศษ
ที่ทำให้บุคคลมองไม่เห็น ของวิเศษที่ทำให้บุคคลมองเห็นภาพลวงตา ของวิเศษที่เหนี่ยวรั้งบุคคล
ของวิเศษที่กักขังบุคคล ของวิเศษที่ทำให้บุคคลหลับ ของวิเศษที่ทำให้บุคคลอ่อนแอ ของวิเศษ
ที่ทำให้บุคคลบาดเจ็บ ของวิเศษที่สะกด หรือควบคุมจิตใจของบุคคล ของวิเศษที่ฆ่าคน
และของวิเศษที่มีอานุภาพทำลายล้าง

2.1.2.2 อานุภาพของของวิเศษที่ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรด มีจำนวน
9 อนุภาค ได้แก่ ของวิเศษที่เปลี่ยนแปลงสีของดวงตา ของวิเศษที่ทำให้บุคคลแปลงร่างได้ ของวิเศษ

ที่ใช้ขุบชีวิต ของวิเศษที่ใช้เปิดเผยสิ่งที่ซ่อนอยู่ ของวิเศษที่ทำให้เคลื่อนที่ได้อย่างรวดเร็ว ของวิเศษที่ช่วยนำทาง ของวิเศษให้บุคคล ของวิเศษที่ทำให้บุคคลสลับ และของวิเศษที่ทำให้บุคคลกลายเป็นหิน

2.1.3 ลักษณะของของวิเศษ หมายถึง ลักษณะพิเศษเฉพาะตัวของของวิเศษ พบว่า

2.1.3.1 ลักษณะของของวิเศษที่ปรากฏตรงกัน มีจำนวน 25 อนุภาค ได้แก่ ของวิเศษที่ทำงานอัตโนมัติ ของวิเศษที่เปิดปิดได้เอง ของวิเศษที่ปรับให้พอดีกับผู้สวมใส่ ของวิเศษที่เคลื่อนย้ายตัวเองได้ ของวิเศษที่ส่องแสงได้ ของวิเศษที่ไม่มีวันหมด ของวิเศษที่ฟื้นฟูตัวเองได้ ของวิเศษที่ป้องกันการเข้าถึง ของวิเศษที่พูดได้ ของวิเศษที่หัวเราะได้ ของวิเศษที่ล่องหนได้ ของวิเศษทนไฟ ของวิเศษที่มีชีวิตขึ้นมาได้ ของวิเศษที่ไล่ตาม หรือจับกุมได้ ของวิเศษที่มีแรงดึงดูด ของวิเศษที่เจ้าของใช้ได้เพียงคนเดียว ของวิเศษที่เจ้าของเรียกมาได้ ของวิเศษที่ต่อต้านเจ้าของได้ ของวิเศษที่ทำงานตรงกันข้าม ของวิเศษที่แม่นยำ ของวิเศษที่มีความเร็วสูง ของวิเศษที่สูญเสียพลังงานจากการใช้งาน ของวิเศษที่หายไปได้เอง ของวิเศษที่ต้องใช้คำสั่งที่ถูกต้อง และของวิเศษที่ควบคุมปรากฏการณ์ธรรมชาติได้

2.1.3.2 ลักษณะของของวิเศษที่ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรด มีจำนวน 9 อนุภาค ได้แก่ ของวิเศษที่เปลี่ยนแปลงตัวเองได้ ของวิเศษที่ทำลายตัวเองได้ ของวิเศษทนกระแสไฟฟ้า ของวิเศษที่ดึงดูดใจคน ของวิเศษที่มีความแข็งแกร่ง ของวิเศษที่ทำลายไม่ได้ ของวิเศษที่ดัดแปลงให้ดีขึ้นได้ ของวิเศษที่เปลี่ยนแปลงสิ่งอื่นได้ และของวิเศษที่มีความรุนแรง

2.1.4 ที่มาของของวิเศษ หมายถึง การได้มาของของวิเศษ พบว่า

2.1.4.1 ที่มาของของวิเศษที่ปรากฏตรงกัน มีจำนวน 15 อนุภาค ได้แก่ ของวิเศษจากเทพเจ้า ของวิเศษจากผู้มีเวทมนตร์ ของวิเศษจากพ่อมด ของวิเศษจากแม่มด ของวิเศษจากปิศาจ ของวิเศษจากบุคคล ของวิเศษจากเครื่องคนครึ่งสัตว์ ของวิเศษจากความศรัทธา ของวิเศษจากความฝัน ของวิเศษจากการซื้อ ของวิเศษจากการค้นพบ ของวิเศษจากการขโมย ของวิเศษจากการสืบทอด ของวิเศษที่เป็นรางวัลตอบแทน และของวิเศษจากกลอุบาย

2.1.4.2 ที่มาของของวิเศษที่ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรด มีจำนวน 8 อนุภาค ได้แก่ ของวิเศษจากนางฟ้า ของวิเศษจากการประคบพิทักษ์กรรม ของวิเศษจากการร้ายคาถา ของวิเศษจากการเสกขึ้นมา ของวิเศษจากการปราบศัตรู ของวิเศษจากการเลี้ยงดอง ของวิเศษจากการสร้างขึ้น และของวิเศษจากสิ่งของอื่น

2.2 การเปรียบเทียบอนุภาคอำนาจพิเศษ 3 ด้าน ได้แก่ ชนิดของอำนาจพิเศษ การครอบครองอำนาจพิเศษ และที่มาของอำนาจพิเศษ ผลการศึกษามีดังนี้

2.2.1 ชนิดของอำนาจพิเศษ หมายถึง ประเภทต่าง ๆ ของอำนาจพิเศษ พบว่า

2.2.1.1 ชนิดของอำนาจพิเศษที่ปรากฏตรงกัน มีจำนวน 42 อนุภาค ได้แก่ อำนาจการโจมตีและทำลายล้าง อำนาจการเดินทาง อำนาจการเรียก อำนาจการป้องกัน อำนาจการหายตัว อำนาจการมองเห็น อำนาจการแปลงร่าง อำนาจการบิน อำนาจการทำให้หยุดนิ่ง อำนาจการรักษา อำนาจการได้ยินเสียง อำนาจการกักขัง อำนาจการรับรู้ อำนาจการสะกดจิต อำนาจการทำให้แข็งแกร่ง อำนาจการถอนเวทมนตร์ อำนาจการสร้าง อำนาจการครอบงำด้วยการเข้าถึง อำนาจการเป็นอมตะ อำนาจการเปิด อำนาจการเคลื่อนย้าย อำนาจการเคลื่อนไหว อำนาจการทำให้ต้องคำสาป อำนาจการเข้าฝัน อำนาจการควบคุมธรรมชาติ อำนาจการทำให้หลับ อำนาจการทำให้เกิดภาพลวงตา อำนาจความคงกระพัน อำนาจการทำให้อ่อนแอ อำนาจการทำให้เป็นอัมพาต อำนาจการทำให้เสียชีวิต อำนาจการฟื้นฟูความเสียหาย อำนาจการทำให้มีด อำนาจการยืดเหนียว อำนาจการขับไล่ปีศาจ อำนาจการล่องหน อำนาจการทำให้ได้รับพิษ อำนาจการทำให้พิการ อำนาจการมีอายุยืน อำนาจความอ่อนเยาว์ อำนาจการทำให้บ้าคลั่ง และอำนาจการทำให้ลืม

2.2.1.2 ชนิดของอำนาจพิเศษที่ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรด มีจำนวน 7 อนุภาค ได้แก่ อำนาจการทำลายวัตถุสิ่งของ อำนาจการปิด อำนาจการควบคุมเหตุการณ์ อำนาจการชุบชีวิต อำนาจการทำให้สลับ อำนาจการทำให้สว่าง และอำนาจการลอกเลียนความสามารถ

2.2.2 การครอบครองอำนาจพิเศษ หมายถึง ผู้เป็นเจ้าของอำนาจพิเศษ พบว่า

2.2.2.1 การครอบครองอำนาจพิเศษที่ปรากฏตรงกัน มีจำนวน 8 อนุภาค ได้แก่ อำนาจของเทพเจ้า อำนาจของนางฟ้า อำนาจของผู้มีเวทมนตร์ อำนาจของผู้พยากรณ์ อำนาจของนักบวช อำนาจของผู้ที่แข็งแกร่ง อำนาจของเด็กกำพร้า และอำนาจของฝ่าแผ่นดิน

2.2.2.2 การครอบครองอำนาจพิเศษที่ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรด มีจำนวน 3 อนุภาค ได้แก่ อำนาจของวิญญาณ อำนาจของปีศาจ และอำนาจของครึ่งคนครึ่งสัตว์

2.2.3 ที่มาของอำนาจพิเศษ หมายถึง การได้มาของอำนาจพิเศษ พบว่า

2.2.3.1 ที่มาของอำนาจพิเศษที่ปรากฏตรงกัน มีจำนวน 15 อนุภาค ได้แก่ อำนาจจากเทพเจ้า อำนาจจากนางฟ้า อำนาจจากปีศาจ อำนาจจากการร้ายคาถา อำนาจจากการประกอบพิธีกรรม อำนาจจากการนับถือบูชา อำนาจจากการสวดมนต์ อำนาจจากการ

ทำสมาธิ อำนาจจากความปรารถนา อำนาจจากการสืบทอด อำนาจจากการเรียนรู้ อำนาจจากการจับ อำนาจจากคำสาป อำนาจจากการกิน หรือการดื่ม และอำนาจจากความคิด

2.2.3.2 ที่มาของอำนาจวิเศษที่ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรวด์ มีจำนวน 4 อนุภาค ได้แก่ อำนาจจากความศรัทธา อำนาจจากปาฏิหาริย์ อำนาจที่เป็นรางวัลตอบแทน และอำนาจจากของวิเศษ

3. ผลการศึกษาการสร้างสรรค์อนุภาคความวิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรวด์ 3 ด้าน ได้แก่ ที่มาของอนุภาคความวิเศษ การนำเสนออนุภาคความวิเศษ และบทบาทของอนุภาคความวิเศษ ผลการศึกษามีดังนี้

3.1 ที่มาของอนุภาคความวิเศษ พบ 4 ลักษณะ ได้แก่

3.2.1 การสร้างสรรค์อนุภาคความวิเศษโดยดัดแปลงจากนิทานมหัศจรรย์

3.2.2 การสร้างสรรค์อนุภาคความวิเศษโดยดัดแปลงจากเกมนิทานสวมบทบาท

3.2.3 การสร้างสรรค์อนุภาคความวิเศษโดยดัดแปลงจากความก้าวหน้าทาง

เทคโนโลยี

3.2.4 การสร้างสรรค์อนุภาคความวิเศษจากจินตนาการ

3.2 การนำเสนออนุภาคความวิเศษ พบ 6 ลักษณะ ได้แก่

3.2.1 การใช้ภาษาสื่อจินตภาพ ได้แก่ การใช้ภาษาสื่อจินตภาพการมองเห็น การใช้ภาษาสื่อจินตภาพการได้ยิน การใช้ภาษาสื่อจินตภาพการได้กลิ่น การใช้ภาษาสื่อจินตภาพการลิ้มรส การใช้ภาษาสื่อจินตภาพการสัมผัส และการใช้ภาษาสื่อจินตภาพการเคลื่อนไหว เพื่อสื่อลักษณะของอนุภาคความวิเศษ

3.2.2 การใช้ความเปรียบ หรือภาพพจน์ ได้แก่ การใช้อุปมา และการใช้บุคลาธิษฐาน เพื่อสื่อลักษณะของอนุภาคความวิเศษ

3.2.3 การใช้คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ ได้แก่ การใช้คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษที่บ่งบอกลักษณะ และการใช้คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษที่บ่งบอกคุณสมบัติ เพื่อดึงชื่อของวิเศษและอำนาจวิเศษ

3.2.4 การใช้คำที่มีความหมายไม่ตรงตามพจนานุกรม เพื่อดึงชื่อของวิเศษและอำนาจวิเศษ

3.2.5 การใช้ภาษาบรรยาย เพื่อให้รายละเอียดของอนุภาคความวิเศษ

3.2.6 การใช้ภาษาอธิบาย ผู้เขียนใช้หลักการอธิบายตามลำดับขั้น เพื่อบอกวิธีการใช้งานของวิเศษ และวิธีการทำให้เกิดอำนาจวิเศษ

3.3 บทบาทของอนุภาคความวิเศษ พบ 2 ลักษณะ ได้แก่

3.3.1 เพื่อให้ดำเนินเรื่อง ได้แก่ การสร้างความขัดแย้ง การทำให้เนื้อเรื่องมีความสมเหตุสมผล และการสร้างความน่าติดตาม

3.3.2 เพื่อให้ประกอบเรื่อง ได้แก่ การสร้างสีสัน ความตื่นตาตื่นใจ และการสร้างบรรยากาศให้กับเรื่อง

อภิปรายผล

จากการศึกษาการสร้างสรรคอนุภาคความวิเศษในนวนิยายมหัศจรรย์เรื่อง เดอะไวท์โรด พบว่า มีประเด็นที่ควรพิจารณา 5 ประการ ดังนี้

1. อนุภาคความวิเศษกับความสำเร็จของนวนิยายเรื่องเดอะไวท์โรด

เดอะไวท์โรด มีอนุภาคความวิเศษมากถึง 162 ชนิด จำแนกเป็น ของวิเศษและอำนาจวิเศษ มีจำนวนรวมทั้งสิ้น 1,386 อนุภาค อนุภาคเหล่านี้ ปรากฏตลอดทั้งเรื่อง ทั้งนี้ เนื่องจาก เดอะไวท์โรด เป็นนวนิยายแฟนตาซีที่มีลักษณะเด่นอยู่ที่ความวิเศษมหัศจรรย์ ผู้เขียนจึงใช้จินตนาการสร้างสรรค์อนุภาคความวิเศษจำนวนมาก เพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้อ่าน

ผู้เขียนเรื่อง เดอะไวท์โรด คือ ดร.ป๊อบ ซึ่งเป็นนักเขียนเยาวชนที่มีชื่อเสียงคนหนึ่ง ในอินเทอร์เน็ต ความที่เป็นเยาวชนนี้เอง จึงสร้างสรรค์ผลงานในแนววรรณกรรมสำหรับเยาวชน ที่เนื้อเรื่องนำเสนอเรื่องราวของของเด็กหนุ่มและกลุ่มเพื่อนที่เป็นผู้มีพลังวิเศษ มีการเดินทางผจญภัยร่วมกัน เพื่อตามหาของวิเศษที่ใช้ปราบตัวละครปฏิปักษ์ ระหว่างทางต้องต่อสู้กับสัตว์ประหลาดและศัตรูจำนวนมาก เนื้อหาเช่นนี้เองที่เอื้อต่อการสร้างของวิเศษและอำนาจวิเศษในเรื่อง ที่ช่วยให้เกิดความตื่นเต้นสนุกสนานตามลักษณะของนวนิยายแฟนตาซี

เมื่อพิจารณาจากจำนวนของอนุภาคความวิเศษในเรื่อง พบว่า เป็นอนุภาคของฝ่ายธรรมะมากที่สุด อนุภาคเหล่านี้ มีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่อง คือ ช่วยให้ตัวละครเอกสามารถเอาชนะตัวละครปฏิปักษ์ได้สำเร็จ ช่วยเน้นย้ำให้เห็นแนวคิด ธรรมะย่อมชนะอธรรม อันเป็นลักษณะสำคัญของนวนิยายมหัศจรรย์ ผู้เขียนยังให้ความสำคัญกับอนุภาคที่ไม่สามารถระบุฝ่ายที่เป็นเจ้าของ ซึ่งปรากฏจำนวนอนุภาคที่ใกล้เคียงกัน อนุภาคเหล่านี้ เป็นอนุภาคที่ผู้เขียนนำมาใช้เสริมให้เรื่อง เดอะไวท์โรด เป็นนวนิยายที่เต็มไปด้วยความวิเศษมหัศจรรย์จำนวนมาก ที่สามารถดึงดูดความสนใจจากผู้อ่าน

อนึ่ง น่าสังเกตว่าผู้เขียนสร้างสรรค์อนุภาคของวิเศษในเรื่องให้มีความลึกลับมากขึ้นด้วย เช่น นาฬิกาข้อมือที่ใช้ติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคล ดินสอคอมพิวเตอร์ที่ใช้จดบันทึกข้อความ

สามารถเปลี่ยนสีส่นได้โดยอัตโนมัติ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถดาวน์โหลดข้อมูลในหนังสือออกมาได้ เกมคอมพิวเตอร์ที่เป็นเกมจำลองสถานการณ์การต่อสู้ที่สมจริง ยานบินที่ใช้มวลอากาศแทนพลังงานเชื้อเพลิง สามารถขับเคลื่อนได้โดยอัตโนมัติ อนาคตเหล่านี้ สะท้อนให้เห็นจินตนาการและความปรารถนาของเยาวชนในปัจจุบัน

การนำเสนออนาคตเหล่านี้ ผู้เขียนได้สร้างสรรค์รายละเอียดของอนาคตด้วยการใช้ภาษาสื่อจินตภาพลักษณะต่าง ๆ ได้แก่ การใช้ภาษาสื่อจินตภาพการมองเห็น เป็นการทำให้ผู้อ่านมองเห็นรายละเอียดของแสง สี และขนาด การสื่อรายละเอียดของแสง สี ผู้เขียนมักใช้ภาษาที่สื่อให้เห็นภาพของความสวยงาม สดใส เพื่อบ่งบอกลักษณะของอนาคตฝ่ายธรรมะ เช่น มูนไลท์ สวอด เป็นดาบสีขาวยระยิบระยับ คซาเซเมอุส เป็นคทาสีเงินมันวาว โฮลีพาลเซซ เป็นอาคารที่ทำจากหินวิเศษขาวผ่อง ขณะที่ฝ่ายอธรรม จะสื่อภาพของความอึดครึ้ม ลึกลับ น่าหวาดกลัว เช่น ซาโดว์ไอซ์แลนด์ เป็นเกาะที่มีม่านหมอกปกทิวทัศน์อึดครึ้ม รูบีมิสต์ เป็นสถานที่ที่มีหมอกสีดำคล้าลอยละล่องไปทั่วผืนฟ้า อาณาจักรคุแซกซ์ เป็นเกาะที่มีสีแดงของลาวาไหลพราจากศูนย์กลางลงสู่ทะเลเบื้องล่าง การสื่อให้เห็นขนาด ผู้เขียนจะให้ภาพของความยิ่งใหญ่ ตระการตาเพื่อสื่อถึงความเป็นนวนิยายมหัศจรรย์ เช่น ไวท์พอยต์ เป็นแผ่นวงกลมสีขาวขนาดใหญ่ที่คนเป็นหมื่น ๆ สามารถมายืนรวมกันได้ โดยไม่ต้องเบียดเสียด สุปรีมบอล เป็นลูกบอลพลังขนาดใหญ่ มีเส้นผ่าศูนย์กลาง 200 เมตร

การใช้ภาษาสื่อจินตภาพการได้ยิน เช่น เมืองกาแลคเซีย เป็นเมืองที่มีเสียงหวีดหวนสยองของสายลม การใช้ภาษาสื่อจินตภาพการลิ้มรส เช่น น้ำเปลือกหยก เป็นน้ำที่มีรสชาติหวานหอม เกินจะหาน้ำใดมาเปรียบ การใช้ภาษาสื่อจินตภาพการสัมผัส เช่น เบาะนั่งที่นุ่มสบายเหมือนนั่งอยู่บนปุยเมฆ การใช้จินตภาพเหล่านี้ ช่วยให้ผู้อ่านมองเห็นรายละเอียดของสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจน ทั้งยังช่วยเสริมฉากและบรรยากาศให้กับเรื่องอีกด้วย

การสร้างสรรค์อนาคตดังกล่าวมาข้างต้น แสดงให้เห็นว่าผู้เขียนไม่ได้ละเลยแม้เพียงรายละเอียดเล็กน้อยที่จะช่วยให้นวนิยายเรื่องนี้ มีความสมบูรณ์ครบถ้วน ดังนั้น เดอะไวท์โรด จึงเป็นผลงานที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้อ่าน ซึ่งเป็นเยาวชน ทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของงานเขียน ตลอดจนเกิดอารมณ์ความรู้สึกคล้อยตาม และเพลิดเพลินไปกับเนื้อเรื่อง เดอะไวท์โรด จึงเป็นผลงานที่ได้รับความนิยมชมชอบจากผู้อ่านในอินเทอร์เน็ตเป็นอย่างมาก สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอนิกส์จึงนำมาตีพิมพ์และจัดจำหน่ายครั้งแรกในเดือนตุลาคม พ.ศ. 2545 เป็นผลงานที่ติดอันดับหนังสือขายดีทั่วประเทศ ทำให้เรื่อง เดอะไวท์โรด มีชื่อเสียงในแวดวงวรรณกรรม รวมทั้งเป็นแรงบันดาลใจแก่เด็กและเยาวชนไทย

ที่ต้องการเขียนหนังสือ เกิดเป็นกระแสแฟนตาซีที่รุ่งเรืองมากในช่วงปี พ.ศ. 2546-2548

(เจษฎา ไชยพงษ์, 2543, หน้า 34-35)

2. บทบาทของอนุภาคความวิเศษในเรื่องเดอะไวท์โรด

ถึงแม้ว่าเรื่อง เดอะไวท์โรด มีอนุภาคของวิเศษและอำนาจวิเศษจำนวนมาก ที่ทำให้เรื่องมีความน่าตื่นตาตื่นใจตลอดเวลา แต่ถ้าจะนึกถึงของวิเศษหลักในเรื่อง ผู้อ่านจะนึกถึงดาบวิเศษของตัวละครเอก เช่นเดียวกับที่นึกถึงของวิเศษในวรรณคดีหลายเรื่อง เช่น ปี่ของพระอภัยมณี ดาบฟ้าฟื้น กุมารทอง และม้ามืดหมอกของขุนแผน หอยสังข์ รูปเงาะ เกือกแก้ว และมหาจินตามนต์ของพระสังข์ เหตุที่ผู้คนจำสามารถจดจำได้ เนื่องจากเป็นของวิเศษที่มีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่อง หรือมีจุดประสงค์ในการใช้งานอย่างชัดเจน เช่น หอยสังข์ เป็นของวิเศษที่ทำให้พระสังข์ถูกกล่าวหาว่าเป็นกาลกิณี เป็นสาเหตุที่ทำให้พระสังข์ต้องถูกขับไล่ออกจากเมือง เกือกแก้ว เป็นของวิเศษที่พระสังข์ใช้หลบหนีจากนางยักษ์พันธุรัต รูปเงาะ เป็นของวิเศษที่พระสังข์ใช้ปกปิดตัวตนที่แท้จริง

ดาบวิเศษของตัวละครเอกในเรื่องเดอะไวท์โรดมีชื่อว่า โฮลีสวอร์ด หรือโฮลีสซอร์ด เป็นดาบที่ตัวละครเอกแต่เพียงผู้เดียวที่สามารถใช้ได้ ดาบนี้ มีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่อง คือ ช่วยเสริมให้เห็นความเก่งกล้าของตัวละครเอกด้วยการให้ตัวละครเอกพิสูจน์ฝีมือด้านการต่อสู้กับบุคคลที่มีความสามารถ เมื่อชนะการต่อสู้จึงได้รับดาบเป็นรางวัล ดาบนี้เป็นอาวุธที่ตัวละครเอกใช้ปราบตัวละครปฏิปักษ์จึงเป็นอนุภาคสำคัญที่สื่อให้เห็นความกล้าหาญของตัวละครเอกในฐานะวีรบุรุษ

อนุภาคดาบวิเศษ มีความสัมพันธ์กับอนุภาคอำนาจวิเศษที่พบมากที่สุดในเรื่อง คือ อำนาจการโจมตีและทำลายล้าง ซึ่งเป็นการใช้อำนาจเพื่อสู้รบกับฝ่ายอธรรม อันเป็นไปตามลักษณะของนิทานมหัศจรรย์ ดังที่ธวัช ปุณโณทก (2553, หน้า 30) กล่าวว่า นิทานมหัศจรรย์เป็นเรื่องราวของเจ้าชายผู้มีอิทธิฤทธิ์ สามารถปราบปรามฝ่ายอธรรมจนได้ครองเมือง และครองรักกับเจ้าหญิงของเมืองนั้น

อนุภาคของวิเศษและอำนาจวิเศษอื่น ๆ ในเรื่อง ล้วนมีบทบาทต่อการดำเนินเรื่อง ทั้งการสร้างความขัดแย้งในเรื่อง การทำให้เนื้อเรื่องมีความสมเหตุสมผล และการสร้างความน่าติดตาม

การสร้างความขัดแย้งในเรื่อง ได้แก่ การที่ตัวละครเอกเกิดมาพร้อมกับพลังวิเศษ ทำให้ตัวละครปฏิปักษ์ต้องการแย่งชิงพลังวิเศษ ตัวละครเอกจึงต้องหลบหนี พลาดพรากจากบ้านเกิด

และต้องใช้ชีวิตอย่างยากลำบาก จะเห็นได้ว่า พลังพิเศษของตัวละครเอกนี้เอง ที่เป็นสาเหตุของความขัดแย้งที่ทำให้เรื่องดำเนินต่อไปได้

การทำให้เนื้อเรื่องมีความสมเหตุสมผล ได้แก่ การที่ตัวละครปฏิบัติเป็นผู้มีอิทธิฤทธิ์ ทำให้ไม่สามารถปราบได้โดยง่าย ตัวละครเอกและกลุ่มเพื่อน จึงต้องออกเดินทางตามหาของวิเศษที่มีอิทธิฤทธิ์ในการกำจัดตัวละครปฏิบัติ

การสร้างที่น่าติดตาม ได้แก่ การเดินทางตามหาของวิเศษที่ซ่อนอยู่ตามสถานที่ต่าง ๆ การใช้ของวิเศษเพื่อตบตาฝ่ายอธรรม การร่วมมือกันใช้ของวิเศษและอำนาจวิเศษเพื่อโจมตีฝ่ายอธรรม ทำให้เนื้อเรื่องมีความตื่นเต้นสนุกสนาน

นอกจากบทบาทของวิเศษและอำนาจวิเศษที่มีผลต่อการดำเนินเรื่องแล้ว ยังมีบทบาทในการสร้างฉากและบรรยากาศอีกด้วย เช่น สถานที่อยู่อาศัยของฝ่ายธรรมะมักเป็นสถานที่ที่สวยงาม เช่น พระราชวัง หอคอย และวิหาร ให้บรรยากาศแห่งความศักดิ์สิทธิ์และสงบ สถานที่อยู่อาศัยของฝ่ายอธรรมมักเป็นสถานที่ที่ลึกลับ เช่น เกะร้างที่อยู่ห่างไกลจากผู้คน ให้บรรยากาศแห่งความลึกลับและน่าสะพรึงกลัว สถานที่ที่ฝ่ายธรรมะใช้ตามหาของวิเศษมักเป็นสถานที่ที่อันตราย เช่น หุบเขาสัตว์ประหลาด เป็นหุบเขาที่มีดงมืด เต็มไปด้วยสัตว์ร้ายนานาชนิด จะเห็นได้ว่า อนุภาคเหล่านี้ช่วยสร้างบรรยากาศให้กับเรื่อง ทั้งยังทำให้ผู้อ่านเกิดจินตภาพและอารมณ์ความรู้สึกคล้อยตามไปด้วย

3. การสร้างสรรค์อนุภาคความวิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรด

3.1 ที่มาของอนุภาคความวิเศษ ผู้เขียนเรื่อง เดอะไวท์โรด ได้นำลักษณะของนิทานมหัศจรรย์ เกมนิทานสวมบทบาท และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีมาดัดแปลง และผสมผสานกับจินตนาการ เพื่อสร้างสรรค์อนุภาคความวิเศษในเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นการทำให้สิ่งของต่าง ๆ มีความล้ำสมัยมากขึ้น เช่น หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ที่มีโปรแกรมบรรณารักษ์คอมพิวเตอร์ สำหรับให้คำแนะนำแก่ผู้ใช้งาน เรือคอมพิวเตอร์ที่ขับเคลื่อนโดยอัตโนมัติ ประตูคอมพิวเตอร์ที่ใช้การสแกนบาร์โค้ด เพื่อเปิด

การเพิ่มเติมรายละเอียดของอนุภาคบางอย่าง ที่ได้แนวคิดมาจากเกมนิทานสวมบทบาท เช่น การรักษาด้วยการเพิ่มพลัง การป้องกันด้วยการทำให้เกิดสิ่งกีดขวาง การลอยขึ้นจากพื้น เพื่อหลบหลีกจากการโจมตีชั่วขณะ การเทเลพอร์ต หรือการหายตัวจากตำแหน่งเดิม เป็นระยะ จนถึงตำแหน่งที่ต้องการ อนุภาคเหล่านี้ ทำให้เรื่อง เดอะไวท์โรด มีลักษณะเฉพาะตัว และแสดงให้เห็นความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้เขียนได้เป็นอย่างดี

การสร้างสรรคดังกล่าวข้างต้น ทำให้อนุภาคในเรื่อง เดอะไวท์โรด มีความแตกต่างจากดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน อย่างไรก็ตาม เป็นเพียงความแตกต่างที่รายละเอียดปลีกย่อยเท่านั้น สอดคล้องกับผลการวิจัยของน้ามน อยู่อินทร์ (2545) ศึกษาตัวละครเอกฝ่ายหญิงในวรรณกรรมชาวบ้านจากวัดเกาะ ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า อนุภาคส่วนใหญ่ มีความเหมือนหรือคล้ายคลึงกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน ส่วนที่แตกต่างกันนั้น เป็นเพียงเรื่องของรายละเอียด เช่น เหตุการณ์ สถานที่ ประเภทของตัวละคร หรือสิ่งของ ซึ่งเกิดจากจินตนาการ ค่านิยม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมด้านอื่น ๆ

3.2 การนำเสนออนุภาคความวิเศษ มีประเด็นที่น่าสนใจดังนี้

3.2.1 การใช้ภาษาสื่อจินตภาพ ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า อนุภาคของฝ่ายธรรมะและฝ่ายอธรรม มักจะมีลักษณะที่ตรงกันข้ามกันเสมอ ทำให้พิจารณาได้ว่า ผู้เขียนนำเสนออนุภาคความวิเศษในเรื่อง ด้วยการใช้แนวคิดคู่ตรงข้าม

คู่ตรงข้าม (Binary opposition) เป็นแนวคิดในทฤษฎีโครงสร้างนิยมของโคลด เลวี-สเตรส ซึ่งตั้งข้อสังเกตว่า ตำนานปรัมปราทั่วโลก มีเนื้อหาคล้ายกัน คือ กล่าวถึงธรรมชาติและอำนาจเหนือธรรมชาติ ดังนั้น แนวคิดนี้จึงต้องการจะชี้ให้เห็นระบบคิดของมนุษย์ที่มีโครงสร้างเดียวกันเป็นสากล ผ่านระบบคิดแบบคู่ตรงข้าม เช่น ความเชื่อเรื่องฟ้า-ดิน ความคิดเรื่องหยิน-หยางของจีน ความคิดเรื่องน้ำ-ไฟบรรลัยกัลป์ ความคิดทั่วไป เช่น ชาย-หญิง สูง-ต่ำ ดำ-ขาว นก-ปลา (Claude, 1963, p. 208 อ้างถึงใน ศิราพร ณ ถลาง, 2552, หน้า 283)

คู่ตรงข้ามที่ปรากฏในเรื่อง ได้แก่ สีขาวกับสีดำ แสงสว่างกับแสงมืด เสียงที่น่าฟังกับเสียงที่น่าหวาดกลัว

สีขาวกับสีดำ สีขาวมีความหมายสากล คือ ความบริสุทธิ์ ความสะอาด และความดี ผู้เขียนใช้สีขาวสร้างสรรคอนุภาคของวิเศษและอำนาจวิเศษฝ่ายธรรมะ เช่น ไวท์โกรฟ เป็นถุ่มมือสีขาว โฮลชีฮอร์ด เป็นดาบสีขาว บริทออฟเฮฟเวน เป็นชุดเกราะสีขาว สีดำ หมายถึงความทุกข์ ความเศร้า และความชั่วร้าย ผู้เขียนใช้สีดำสร้างสรรคอนุภาคฝ่ายอธรรม เช่น แว เลเซอร์ เป็นคลื่นพลังสีดำ รูบี้มีสต์ เป็นสถานที่ที่ปกคลุมด้วยหมอกสีดำ

แสงสว่างกับแสงมืด แสงสว่างสื่อถึงความหวังและความสดใส ผู้เขียนใช้แสงสว่างสร้างสรรคอนุภาคของวิเศษและอำนาจวิเศษฝ่ายธรรมะ เช่น เฮลท์แคร์ เป็นแสงศักดิ์สิทธิ์ สว่างเจิดจ้า แสงมืดสื่อถึงความเศร้า ความหวาดกลัว และความสิ้นหวัง ผู้เขียนใช้สร้างสรรคอนุภาคฝ่ายอธรรม เช่น ห้องทำพิธีเดอร์ซุน เป็นห้องสีเหลี่ยมมืดมิด

เสียงที่น่าฟังกับเสียงที่น่าหวาดกลัว เสียงที่น่าฟังย่อมทำให้เกิดความรู้สึกที่นรมย์ ยินดี ผู้เขียนใช้เสียงที่น่าฟังสร้างสรรค่อนุภาคของวิเศษและอำนาจวิเศษฝ่ายธรรมะ เช่น เสียงเพลงขับขานจากสวรรค์ เป็นเสียงที่เกิดขึ้นเมื่อนางฟ้าและเทพเจ้าปรากฏตัว ช่วยสร้างบรรยากาศแห่งความอิมเมจ เสียงที่น่าหวาดกลัวย่อมทำให้เกิดความรู้สึกที่ตระหนกตกใจ ผู้เขียนใช้เสียงที่น่าหวาดกลัวนี้ สร้างสรรค่อนุภาคฝ่ายอธรรม เช่น เสียงกรีดร้องแหลมสูง เป็นเสียงที่เกิดขึ้นเมื่อปีศาจปรากฏตัว ช่วยสร้างบรรยากาศแห่งความน่าสะพรึงกลัว

การใช้คู่ตรงข้ามเช่นนี้ ทำให้สิ่งที่ตรงกันข้ามมีความโดดเด่นมากขึ้น โดยเฉพาะตัวละครปฏิกษที่ช่วยเสริมให้ตัวละครเอกมีบทบาทของความเป็นวีรบุรุษมากขึ้น สะท้อนให้เห็นผ่านแก่นเรื่องของนิทานมหัศจรรย์ คือ ธรรมะย่อมชนะอธรรม ดังที่ธวัช ปุณโณทก (2553, หน้า 22) กล่าวว่า ในนิทานมหัศจรรย์ ตัวละครฝ่ายอธรรมจะเป็นศัตรูกับตัวเอกตั้งแต่ต้นเรื่อง แต่ในที่สุดตัวเอกจะได้รับชัยชนะ และฝ่ายอธรรมจะได้รับโทษทัณฑ์ ซึ่งพฤติกรรมของตัวละครนี้เอง จะเป็นสิ่งที่ชี้ให้เห็นว่าฝ่ายธรรมะย่อมชนะฝ่ายอธรรมเสมอ

3.2.2 การใช้คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ ผู้เขียนนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษมาใช้ในการทับศัพท์ เพื่อนำมาตั้งชื่ออนุภาคความวิเศษในเรื่อง ชื่อเหล่านี้ ล้วนแต่บ่งบอกลักษณะและคุณสมบัติของสิ่งนั้น เช่น ดีไอส์แลนด์ (เป็นเกาะแห่งหนึ่ง) วอเตอร์ (เป็นลูกพลั่งน้ำ) ไวท์ซิตี (เป็นเมืองสีขาว) สลึป (เป็นเวทมนตร์ที่ทำให้บุคคลหลับ) สปีดอัป (เป็นเวทมนตร์ที่ทำให้บุคคลเคลื่อนที่ได้อย่างรวดเร็ว) พูลพาวเวอร์ (เป็นน้ำยาที่ใช้เพิ่มพลังในร่างกายให้เต็มเปี่ยม) การตั้งชื่อด้วยคำทับศัพท์เหล่านี้ เป็นการแสดงให้เห็นอิทธิพลของภาษาต่างประเทศ โดยเฉพาะภาษาอังกฤษที่เข้ามามีบทบาทในสังคมไทยปัจจุบัน ทั้งยังแสดงภูมิรู้ด้านภาษาต่างประเทศของผู้เขียน

3.2.3 การใช้คำที่มีความหมายไม่ตรงตามพจนานุกรม ผู้เขียนนำคำที่มีความหมายไม่ตรงตามพจนานุกรมมาใช้ตั้งชื่ออนุภาคความวิเศษในเรื่อง ซึ่งแม้เป็นคำที่ไม่บ่งบอกความหมายโดยตรง แต่การออกเสียงจะสื่อให้เห็นตัวตนของสิ่งนั้น (ดร.ปิอบ, 2557, 25 ธันวาคม. สัมภาษณ์) ซึ่งจากการพิจารณา ผู้วิจัยเห็นว่าบางคำ เกิดจากการที่ผู้เขียนดัดแปลงพยางค์เพื่อสร้างคำใหม่ขึ้นมา โดยยังคงความหมายเดิม หรือใกล้เคียงเอาไว้ เช่น กาแลคเซีย น่าจะดัดแปลงมาจาก Galaxy ซึ่งหมายถึง ดาราจักร ผู้เขียนใช้เรียกชื่อเมืองที่ตั้งอยู่บนชั้นบรรยากาศของโลก อะควอลาไซด์ น่าจะดัดแปลงมาจาก Aqua ซึ่งหมายถึงน้ำ ผู้เขียนใช้เรียกชื่อฟองน้ำ เวทมนตร์ โอเรก้า น่าจะดัดแปลงมาจาก Oracle ซึ่งหมายถึง คำทำนาย หรือผู้พยากรณ์ ผู้เขียนใช้เรียกชื่อเมืองของผู้พยากรณ์ แมนธาไนท์ น่าจะดัดแปลงมาจาก Fluoride ซึ่งเป็นชื่อแร่ชนิดหนึ่ง ผู้เขียนใช้เรียกชื่อแร่ประกายน้ำคริสตัล

ความคิดในการตั้งชื่อของวิเศษและอำนาจวิเศษดังกล่าว ผู้เขียนได้มาจาก เกมนิทานสวมบทบาท ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของกิจจา รัตนการุณย์ (2547) ซึ่งศึกษา การสืบสานและสร้างสรรค์นิทานในเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า การสร้างสรรค์ชื่อของวิเศษ และเวทมนตร์คาถาในเกมนิทานสวมบทบาทนั้น มีทั้งการตั้งชื่อตามลักษณะ และการตั้งชื่อตาม ความคิดของผู้สร้าง ประการแรก การตั้งชื่อตามลักษณะ เป็นการเรียกชื่อตามอนุภาพที่ปรากฏ ส่วนการตั้งชื่อตามความคิดของผู้สร้าง โดยมากเป็นชื่อที่ไม่มีความหมาย เพียงแต่ตั้งขึ้น เพื่อต้องการให้เกิดความไพเราะและแปลกใหม่ คำที่ปรากฏบางคำ เป็นคำที่ใช้กันเฉพาะกลุ่ม ผู้เล่นเกม เช่น ไอเทม (Item) หมายถึงสิ่งของในเกม เทเลพอร์ต (Teleport) เป็นการใช้พลังจิต หายตัวจากตำแหน่งเดิมเป็นระยะ จนถึงตำแหน่งที่ต้องการ วาร์ป (Warp) หมายถึง การเคลื่อนที่ย้ายวัตถุ คน หรือสัตว์จากอีกที่หนึ่งไปสู่อีกที่หนึ่งอย่างรวดเร็ว โดยไม่อาศัยระยะเวลา แต่อยู่ในห้วงของมิติหนึ่ง ดังนั้น ผู้ที่จะเข้าใจคำเหล่านี้ได้ จึงต้องเป็นผู้ชื่นชอบ หรือเคยเล่นเกม นิทานสวมบทบาท ซึ่งสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายของผู้เขียน คือ เป็นกลุ่มเยาวชนในยุคนั้น ซึ่งอยู่ในบริบทเดียวกันกับผู้เขียน

4. ความปรารถนาสากลของมนุษย์ที่สะท้อนผ่านอนุภาคความวิเศษ

การศึกษาอนุภาค เป็นการศึกษาความคิดและจินตนาการของมนุษย์ มนุษย์สามารถ คิดถึงสิ่งที่เป็นไปไม่ได้ในชีวิตจริงได้อเนกอนันต์ และสามารถผูกเรื่องราวเป็นนิทานที่เต็มไปด้วย อนุภาคที่เกี่ยวกับความเหนือจริง เช่น เรื่องของมังกร ยักษ์ แม่มด ของวิเศษ พฤติกรรมที่เหลือเชื่อ อนุภาคเหล่านี้ สามารถพบได้ในนิทานทั่วโลก เราจึงสามารถใช้อนุภาคเพื่อศึกษาความคิดสากล ของมนุษย์ได้

อนึ่ง ความคิดของมนุษย์ที่สะท้อนจากอนุภาคในนิทาน สามารถผลิตซ้ำ หรือคิดใหม่ ได้ตลอดเวลา เช่น อนุภาคในหมวด D ความวิเศษ มนุษย์สามารถจินตนาการถึงของวิเศษ ในรูปแบบต่าง ๆ ได้เป็นจำนวนมาก ในนิทานมหัศจรรย์สมัยใหม่ เช่น การ์ตูนโดราเอมอนจึง ปรากฏอนุภาคของวิเศษใหม่ ๆ ที่ไม่มีในดัชนีอนุภาค เช่น คอปเตอร์ไม้ไผ่ที่ใช้บินหลักหนึ่รติด ขนมหึงความจำที่กินแล้วทำให้ความจำดี เครื่องดูดความคิดเพื่อดูดความฉลาดของเพื่อน ปากกา ทำการบ้านทำข้อสอบที่เขียนคำตอบได้ถูกต้องโดยไม่ต้องคิด วุ้นแปลภาษาที่กินแล้วทำให้พูด ภาษาต่างประเทศได้ อนุภาคของวิเศษเหล่านี้ สะท้อนให้เห็นจินตนาการและความปรารถนา ของมนุษย์ในปัจจุบัน ซึ่งในกรณีนี้ คือ เด็กญี่ปุ่น (ศิริพร ณ ถกลาง, 2552, หน้า 40-41, 48, 51)

ดังนั้น การศึกษาอนุภาคในนิทาน จึงสะท้อนให้เห็นความปรารถนาในใจของมนุษย์ สอดคล้องกับผลการวิจัยของอุษณา กาญจนทัต (2530) ศึกษาเชิงวิเคราะห์เรื่อง สุนัขขาดก

ที่พบว่า อนาคตในเรื่องสุทธินิชาดที่ปรากฏตรงกับดัชนีอนาคตนิทานพื้นบ้าน เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นว่าโลกทัศน์ วัฒนธรรม และจินตนาการของมนุษยชาตินั้น มีลักษณะเป็นสากล ซึ่งเมื่อพิจารณาอนาคตของวิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรด พบว่า ส่วนมากเป็นสิ่งที่ประดิษฐ์สมัยใหม่ที่สะท้อนการดำเนินชีวิตท่ามกลางสังคมเมืองของคนในปัจจุบัน ผู้คนต่างใช้ชีวิตอย่างเร่งรีบ ดังนั้นของวิเศษต่าง ๆ จึงต้องสามารถตอบสนองความต้องการของมนุษย์ได้อย่างรวดเร็วฉับไว เช่น การเดินทางด้วยทางเลือนอัตโนมัติและรถไฟความเร็วสูง การรับประทานอาหารที่เน้นความสะดวกรวดเร็ว ด้วยการสั่งอาหารจานด่วนจากตู้เย็นอินเทอร์เน็ต การสั่งเครื่องดื่มกระป๋องจากตู้เครื่องดื่มอัตโนมัติ การติดต่อสื่อสารและการรับข่าวสารอย่างรวดเร็วผ่านทางโทรศัพท์และอินเทอร์เน็ต หน่วยงานที่สามารถทำงานตามคำสั่งและรับใช้เจ้าของได้ ของวิเศษเหล่านี้ สะท้อนให้เห็นความปรารถนาของมนุษย์ที่ต้องการมีชีวิตความเป็นอยู่ที่สะดวกสบายนั่นเอง

ทั้งนี้ มนุษย์ยังมีความปรารถนาที่จะมีอำนาจในด้านต่าง ๆ เช่น ความปรารถนาที่จะบินได้เหมือนอย่างนก สะท้อนผ่านการใช้อำนาจการบินไปในอากาศ ความปรารถนาที่จะเอาชนะความตาย สะท้อนผ่านการใช้อำนาจชุบชีวิต ความคงกระพัน และความเป็นอมตะ ความปรารถนาที่จะมีอำนาจเหนือผู้อื่น สะท้อนผ่านการใช้อำนาจโจมตีผู้อื่นให้พ่ายแพ้ ความปรารถนาที่จะควบคุมธรรมชาติ สะท้อนผ่านการใช้อำนาจควบคุมสภาพแวดล้อม และความปรารถนาที่จะมีชีวิตสุขสบายหลังความตาย สะท้อนผ่านการใช้อำนาจเดินทางไปสวรรค์ อนาคตดังกล่าว ยังคงปรากฏตรงกับดัชนีอนาคตนิทานพื้นบ้าน หมวด D ความวิเศษ (Magic) ยกเว้นอำนาจการชุบชีวิตที่ปรากฏตรงกับหมวด E ความตาย (The dead)

การปรากฏตรงกันของอนาคต สะท้อนให้เห็นความคิดสากลของมนุษย์ แม้จะอยู่ห่างไกลกัน แต่มนุษย์สามารถนึกถึงสิ่งเดียวกันได้ ซึ่งการที่อนาคตเหล่านี้ ยังคงปรากฏอยู่ในเรื่อง เดอะไวท์โรด ซึ่งเป็นนิทานมหัศจรรย์สมัยใหม่ แสดงให้เห็นว่าความคิดเหล่านี้มิได้ถูกจำกัดอยู่ภายใต้เงื่อนไขของเวลาและเนื้อหาของนิทานที่เปลี่ยนแปลงไป อย่างไรก็ตาม ผู้เขียนเรื่อง เดอะไวท์โรด ได้ดัดแปลงรายละเอียดปลีกย่อยของบางอนาคต ทำให้มีความแตกต่างกันอยู่บ้าง เช่น อนาคตการเดินทาง อนาคตย่อยยการเดินทางผ่านช่วงเวลา

อนึ่ง การสร้างสรรค์อำนาจวิเศษใหม่ ๆ เช่น อำนาจการควบคุมเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้น อำนาจการลอกเลียนความสามารถของบุคคลอื่น สะท้อนให้เห็นความปรารถนาที่เพิ่มมากขึ้น คือ ความต้องการมีอำนาจเหนือธรรมชาติและผู้อื่น

ความปรารถนาอีกประการหนึ่งของมนุษย์ คือ ความต้องการหลีกเลี่ยงจากโลกแห่งความเป็นจริง อันเกิดจากการที่มนุษย์ต้องอยู่ท่ามกลางสภาพสังคมเมืองที่วุ่นวาย การแข่งขัน เร่งรีบ

ในการทำงานและการใช้ชีวิต ย่อมทำให้มนุษย์เกิดความเครียด ดังนั้น นิทานจึงช่วยเสนอทางออก ด้วยการเปิดโลกทางเลือกให้มนุษย์เข้าไปพักพิงชั่วคราวในโลกของจินตนาการ เพื่อช่วยบำบัดความเครียดในใจของมนุษย์ ซึ่งรวมถึงการอ่านนิทานเรื่อง เดอะไวท์โรวด์ด้วย

จากที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่าการศึกษาค้นคว้าในนิทาน เป็นสิ่งที่ช่วยให้สามารถทำความเข้าใจความปรารถนาในใจของมนุษย์ได้

5. การจัดประเภทของนวนิยายเรื่อง เดอะไวท์โรวด์

5.1 เดอะไวท์โรวด์กับความเป็นนิทานมหัศจรรย์สมัยใหม่

ศิริพร ณ ถลาง (2552, หน้า 52, 477) เรียกนิทานที่มีเรื่องราวการผจญภัย การแสวงหา และการได้มาของของวิเศษประเภทต่าง ๆ อันเป็นการทำให้สมปรารถนาในโลกแห่งจินตนาการในยุคปัจจุบันว่า นิทานมหัศจรรย์สมัยใหม่ เช่น โดราเอมอน ไปเกมอน ดิจิมอน แฮรี่พ็อตเตอร์ รวมทั้งนิทานในเกมคอมพิวเตอร์ อันเป็นผลมาจากการรับและแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมจากต่างถิ่น ซึ่งในอดีตเรารับนิทานจำนวนมากจากอินเดีย เปอร์เซีย และจีน หากในปัจจุบันเราเปิดรับนิทาน การ์ตูน ภาพยนตร์ และเกมคอมพิวเตอร์จากทั้งประเทศทางตะวันตก เกาหลี จีน และญี่ปุ่น การรับและแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมเช่นนี้ มีผลต่อการสร้างสรรค์นิทานให้นิทานมหัศจรรย์ของไทยเปลี่ยนแปลงไป

เมื่อพิจารณาเรื่อง เดอะไวท์โรวด์ เห็นว่ามีลักษณะเป็นนิทานมหัศจรรย์สมัยใหม่ที่แสดงให้เห็นการรับวัฒนธรรมจากต่างถิ่น โดยผู้เขียนนำเกมนิทานสวมบทบาทเข้ามาใช้สร้างสรรค์อนุภาคของวิเศษและอำนาจวิเศษภายในเรื่อง

เกมนิทานสวมบทบาท หรือเกม RPG เป็นเกมคอมพิวเตอร์ที่กำหนดให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกม มีการเดินทางผจญภัย การต่อสู้กับสัตว์ประหลาด การตามหาของวิเศษ การเอาชนะศัตรูและผู้เล่นคนอื่น เพื่อให้มีระดับความสามารถเพิ่มขึ้น (กิจจา รัตนการุณย์, 2547, หน้า 5, 17)

ผู้เขียนสร้างสรรค์อนุภาคของวิเศษและอำนาจวิเศษในเรื่อง ให้มีอนุภาพที่ใช้สำหรับเอาชนะผู้เล่นคนอื่นเช่นเดียวกัน เช่น การโจมตีด้วยพลังแห่งธาตุ การใช้เวทมนตร์ ยึดเหนี่ยวผู้อื่น การใช้เวทมนตร์สร้างเกราะป้องกัน การใช้เวทมนตร์สะท้อนกลับการโจมตี

อย่างไรก็ตาม นิทานหรือเรื่องเล่าย่อมไม่เคยหยุดนิ่ง หากแต่พัฒนาเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เพื่อให้สอดคล้องกับยุคสมัยที่เปลี่ยนไป เห็นได้จากการนำนิทาน หรือวรรณคดีพื้นบ้าน มานำเสนอผ่านสื่อสมัยใหม่ในรูปแบบของภาพยนตร์การ์ตูน เช่น พระอภัยมณี หนุมานชาลยุทธ หรือ

ในรูปของสื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือการ์ตูนชุดพระอภัยมณีซำก้า (ศิริพร ภักดีผาสุข, 2548, หน้า 46) นิทานจึงเป็นคติชนที่สามารถดำรงอยู่ได้ในทุกยุคทุกสมัย

5.2 เดอะไวท์โรดกับความเป็นนวนิยายวิทยาศาสตร์แฟนตาซี

ชัยวัฒน์ คุประตกุล (2543, หน้า 38-39) แบ่งประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ นิยายวิทยาศาสตร์จริง และนิยายวิทยาศาสตร์แฟนตาซี ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าเรื่อง เดอะไวท์โรด มีลักษณะที่สอดคล้องกับความเป็นนวนิยายวิทยาศาสตร์แฟนตาซี ซึ่งเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์เหนือธรรมชาติ การผจญภัยในดินแดนมหัศจรรย์ การสร้างโลก และวิทยาศาสตร์

อนาคตของวิเศษส่วนใหญ่ในเรื่อง เดอะไวท์โรด เป็นสิ่งประดิษฐ์สมัยใหม่ที่สามารถพบเห็นได้ในปัจจุบัน หากแต่ผู้เขียนสร้างสรรค์ให้เป็นนวัตกรรมที่ล้ำสมัยมากขึ้น เช่น

หุ่นยนต์วิเศษ ผู้เขียนสร้างสรรค์หุ่นยนต์ให้มีลักษณะใกล้เคียงกับมนุษย์มากกว่า ในปัจจุบัน กล่าวคือ หุ่นยนต์สามารถประมวลผลความคิด เพื่อสนทนาโต้ตอบกับมนุษย์ได้อย่างรู้เรื่อง และทำงานตามคำสั่งได้อย่างมีประสิทธิภาพ รถแท็กซี่คอมพิวเตอร์ สามารถขับเคลื่อนได้โดยอัตโนมัติ ใช้การสัมผัสหน้าจอคอมพิวเตอร์เพื่อสั่งงาน และใช้แผ่น CD เงิน เพื่อจ่ายค่าโดยสาร ลิฟต์วิเศษใช้แผ่น CD พิเศษ เพื่อสั่งงานให้ขับเคลื่อนโดยอัตโนมัติ โปรแกรมคอมพิวเตอร์สแกน 4 มิติ สามารถมองเห็นทุกอย่างได้อย่างทะลุปรุโปร่ง ให้ภาพที่สมจริงมากยิ่งขึ้น

สิ่งประดิษฐ์ชนิดหนึ่งที่มีความน่าสนใจ คือ ยานมิติวิเศษ ใช้สำหรับเดินทางข้ามไปยังอีกโลกหนึ่ง โดยการใช้ดาวเทียมเปิดพลังงานสนามแม่เหล็ก ร่วมกับการใช้เครื่องขยายทางเชื่อมระหว่างมิติ เพื่อเปิดชั้นบรรยากาศและมิติอวกาศ รวมถึงแคปซูลวาร์ป ซึ่งเป็นสิ่งประดิษฐ์ที่มีลักษณะคล้ายกับลิฟต์ ใช้เดินทางไปยังอีกสถานที่หนึ่งด้วยการใช้แสงของมิติเวลา

ทั้งนี้ ผู้เขียนดัดแปลงสิ่งของทั่วไปให้มีความล้ำสมัยเช่นกัน เช่น หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ติดตั้งโปรแกรมบรรณารักษ์เสมือน 3 มิติไว้ภายใน เพื่อให้คำแนะนำแก่ผู้ใช้งาน แผ่นที่อิเล็กทรอนิกส์ ติดตั้งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ไว้ภายใน เพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ต่าง ๆ และมีเรดาร์สำหรับระบุตำแหน่งของผู้ใช้งานด้วย

เห็นได้ชัดว่า ผู้เขียนนำวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเข้ามาใช้สร้างสรรค์สิ่งของต่าง ๆ ในเรื่องให้เป็นนวัตกรรมที่ล้ำสมัย เพื่อให้เกิดความสมจริงมากกว่าการใช้เพียงจินตนาการ ทั้งยังสอดคล้องกับยุคสมัยปัจจุบันที่เป็นยุคแห่งเทคโนโลยี และหากในอนาคต มีผู้นำสิ่งของที่ปรากฏในเรื่อง เดอะไวท์โรด ไปประดิษฐ์ขึ้นได้จริง จะเป็นความจริงที่ไม่อาจปฏิเสธได้เลยว่าความคิดและจินตนาการของนักเขียน เป็นพื้นฐานความคิดสำคัญที่ช่วยจุดประกายให้เกิดสิ่งของใหม่ ๆ

ในอนาคต ตามที่ชัยวัฒน์ คุประตกุล (2543, หน้า 28) กล่าวว่า สิ่งประดิษฐ์ส่วนใหญ่ในปัจจุบัน ล้วนเคยเกิดขึ้นมาก่อนแล้วในนิยายวิทยาศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็นเรดาร์ โทรศัพท์ คอมพิวเตอร์ จรวด ดาวเทียม หรือยานอวกาศ ซึ่งเมื่อถึงเวลานั้น สิ่งของที่เราเห็นว่าเป็นของวิเศษอยู่ในขณะนี้ อาจไม่ใช่ของวิเศษอีกต่อไป

การจัดประเภทของนวนิยายข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยเห็นว่า เดอะไวท์โรด มีความสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องสหบทของจูเลีย คริสตีวา (Julia Kristeva) แนวคิดนี้ กล่าวถึงเรื่องของความสัมพันธ์และความเกี่ยวข้องกันของงานแต่ละชิ้น สหบทถือว่าผลงานทุกชิ้น ล้วนหล่อหลอมขึ้นจากชิ้นส่วนต่าง ๆ ของผลงานศิลปะที่เคยมีมาก่อน รวมถึงการได้รับอิทธิพลทางความคิดจากตัวบททางสังคมและวัฒนธรรม (ตรีศิลป์ บุญขจร, 2553, หน้า 130-147)

ผู้เขียนเรื่อง เดอะไวท์โรด นำแนวคิดเรื่องสหบทมาใช้ในสองลักษณะ ลักษณะที่หนึ่ง เป็นการกล่าวถึงตัวบทอื่น ด้วยการนำนิทานมหัศจรรย์สมัยใหม่ และเกมนิทานสวมบทบาท เข้ามาใช้สร้างสรรค์เรื่อง หากแต่ยังคงความเป็นนิทานมหัศจรรย์เอาไว้ ทำให้เรื่อง เดอะไวท์โรด มีลักษณะของการผสมผสานระหว่างนิทานกับเกมเข้าด้วยกัน เกิดเป็นคติชนรูปแบบใหม่ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของกิจจา รัตนการุณย์ (2547) ศึกษาการสืบสานและสร้างสรรค์นิทานในเกมคอมพิวเตอร์ที่พบว่า เกมนิทานสวมบทบาท เป็นคติชนรูปแบบใหม่ที่รวมนิทานและการเล่นเข้าด้วยกัน ผู้เล่นจะต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครเอกเข้าไปผจญภัยและต่อสู้กับศัตรูโดยอยู่ภายใต้กฎของการเล่นเกม

การนำสหบทมาใช้ในลักษณะที่สอง เป็นการนำความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี มาต่อยอดให้ของวิเศษในเรื่องมีความล้ำสมัยมากยิ่งขึ้น ทั้งยังสอดคล้องกับความเป็นสังคมเมืองในปัจจุบัน

ดังนั้น เรื่อง เดอะไวท์โรด จึงแสดงให้เห็นความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้เขียนที่นำเอาลักษณะของนิทานมหัศจรรย์ เกมนิทานสวมบทบาท และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี มาดัดแปลง เพื่อสร้างอนาคตความวิเศษใหม่ ๆ ขึ้นมา ทำให้เดอะไวท์โรด เป็นนวนิยายมหัศจรรย์ที่เต็มไปด้วยอนาคตที่มีลักษณะเฉพาะตัว

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะประเด็นสำหรับการวิจัยต่อไป มีดังนี้

1. ศึกษาอนุภาคอื่น ๆ ในเรื่อง เดอะไวท์โรด เช่น อนุภาคตัวละคร อนุภาคเหตุการณ์ อนุภาคสัตว์วิเศษ

2. ศึกษาเปรียบเทียบแบบเรื่อง เดอะไวท์โรดกับดัชนีแบบเรื่องของสติต ทอมป์สัน หรือเปรียบเทียบกับโครงสร้างนิทานของวลาดิมีร์ พรอฟ เพื่อให้เห็นการสืบสานและสร้างสรรค์นิทานมหัศจรรย์สมัยใหม่กับนิทานมหัศจรรย์ในอดีต

3. ศึกษาอนุภาคความพิเศษในนิทานมหัศจรรย์สมัยใหม่ของไทยเรื่องอื่น เทียบกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้านของสติต ทอมป์สัน เพื่อให้เห็นลักษณะความคิดสากลของมนุษย์

บรรณานุกรม

- กิจจา รัตนการุณย์. (2547). นิทานในเกมคอมพิวเตอร์: การสืบสานและสร้างสรรค์.
วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาไทย, บัณฑิตวิทยาลัย,
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กิ่งแก้ว อุตถากร. (2520). คติชนวิทยา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กীরติ ณะไชย. (2554). วรรณคดีโคลงกลบทสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้นถึงกวีนิพนธ์สมัยใหม่:
การสืบสรรค์สถาปนาวรรณศิลป์จากศรัทธาและฉันทะ. ใน นันทนัย ประสานนาม
(บรรณาธิการ), มนุษยศาสตร์ในทศวรรษใหม่: พลวัตแห่งองค์ความรู้กับพหุลักษณะทาง
วัฒนธรรม (หน้า 197-224). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- กุลนิจ คณะฤกษ์. (2552). ขนบการประพันธ์และวรรณคดีเรื่องความคิดสร้างสรรค์ในวรรณคดี
สันสกฤต: ศึกษาเปรียบเทียบจากวรรณคดีมหาภารตกับวรรณคดีกาพย์.
ดุสิตนิพนธ์ศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาสันสกฤต, บัณฑิตวิทยาลัย,
มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- กุลลาบ มัลลิกะมาส. (2516). คติชาวบ้าน (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สมาคมภาษาและหนังสือ
แห่งประเทศไทย.
- กุลลาบ มัลลิกะมาส. (2522). วรรณคดีวิจารณ์. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ชินษฐา ตันติพิมล. (2535). วิเคราะห์ความเชื่อเชื่อบุคคลในนิทานคำกลอนของสุนทรภู่.
วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาไทย, บัณฑิตวิทยาลัย,
มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- คณาจารย์ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์. (2544). เอกสารประกอบ
การสอน 228101 ทักษะการใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร (พิมพ์ครั้งที่ 2). ชลบุรี:
มหาวิทยาลัยบูรพา.
- เจษฎา ไชยพงษ์. (2543). ปลดปล่อยจินตนาการของตัวเองด้วยวัฒนธรรมการเขียนที่สร้างสรรค์.
ใน สารศูนย์เฝ้าระวังทางวัฒนธรรม. เข้าถึงได้จาก [http://www.m-culture.go.th/
surveillance/download/files190112134159.pdf](http://www.m-culture.go.th/surveillance/download/files190112134159.pdf)
- เจื้อย สตะเวทิน. (2510). ศิลปการประพันธ์. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.

ฉัตรชัย สุขุม. (2544). ลักษณะสหบทในนวนิยายเรื่อง “กุ๊กกั๊กออกมา” ของปริวรรต หุตางกูร.

วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาไทยเพื่อการพัฒนาอาชีพ,
บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ชมรมนักเขียนและผู้จัดทำหนังสือวิทยาศาสตร์. (2543). เราจะเขียนนิยายวิทยาศาสตร์กัน

ได้อย่างไร. วารสารอัปเดต (Update), 15(151), 59-61.

ชลธิชา นิสัยสัตย์. (2552). “ยักษ์” ในนิทานพื้นบ้านภาคเหนือของไทย: บทบาทและความหมาย

เชิงสัญลักษณ์. วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาไทย,
คณะอักษรศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชัยวัฒน์ คุประตกุล. (2524). วิทยาศาสตร์ในนิยายวิทยาศาสตร์ ความรู้และแนวคิดในการเข้าถึง

นิยายวิทยาศาสตร์. กรุงเทพฯ: ต้นหมาก.

ชัยวัฒน์ คุประตกุล. (2543). พัฒนาการและแนวเรื่องของนิยายวิทยาศาสตร์. วารสารอัปเดต

(Update), 15(151), 38-45.

ชัยวัฒน์ คุประตกุล. (2545). ประวัติศาสตร์อนาคต (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สารคดี.

ชิดชนก เหลือสินทรัพย์ (ผู้ผลิต). (ม.ป.ป). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542.

[โปรแกรมคอมพิวเตอร์]. เข้าถึงได้จาก <http://rirs3.royin.go.th/word1/word1-a0.asp>

ณัฐกาญจน์ นาคนวล. (2547). นิราศสมัยใหม่ในกวีนิพนธ์ของอังคาร กัลยาณพงศ์

และไพโรจน์ ขาวงาม. วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาไทย,
คณะอักษรศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณัฐช แมลงภู. (2552). อนุภาคการให้รางวัลและการลงโทษในนิทานพื้นบ้านไทย:

ลักษณะและความหมายเชิงวัฒนธรรม. วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต,
สาขาวิชาภาษาไทย, คณะอักษรศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ดร.ป๊อบ. (2545). เดอะไวท์โรด ภาค 1 เล่ม 1. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์บุ๊คส์.

ดร.ป๊อบ. (2546). เดอะไวท์โรด ภาค 1 เล่ม 2. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์บุ๊คส์.

ดร.ป๊อบ. (2546). เดอะไวท์โรด ภาค 1 เล่ม 3. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์บุ๊คส์.

ดร.ป๊อบ. (2547). เดอะไวท์โรด ภาค 2 เล่ม 1. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์บุ๊คส์.

ดร.ป๊อบ. (2547). เดอะไวท์โรด ภาค 2 เล่ม 2. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์บุ๊คส์.

ดร.ป๊อบ. (2547). เดอะไวท์โรด ภาค 2 เล่ม 3. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์บุ๊คส์.

ดร.ป๊อบ. (2548). เดอะไวท์โรด ภาค 2 เล่ม 4. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์บุ๊คส์.

ดร.ป๊อบ. (2549). เดอะไวท์โรด ภาค 2 เล่ม 5. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์บุ๊คส์.

ดร.ป๊อบ. (2551). *เดอะไวท์โรด Generation เล่ม 1*. กรุงเทพฯ: ฟอรัม แอสโซซิเอตส์.

ดร.ป๊อบ. (2551). *เดอะไวท์โรด Generation เล่ม 2*. กรุงเทพฯ: ฟอรัม แอสโซซิเอตส์.

ดร.ป๊อบ. (2551). *เดอะไวท์โรด Generation เล่ม 3*. กรุงเทพฯ: ฟอรัม แอสโซซิเอตส์.

ดร.ป๊อบ. (ผู้ผลิต). (2555). ดร.ป๊อบ แคมป์สัทว์. [รายการทอล์กโชว์].

เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=h01kJy28Fyo>

ดร.ป๊อบ. (2557, 25 ธันวาคม). นักเขียน. สัมภาษณ์.

ดร.ป๊อบ สุวรา สิริพิพัฒน์ นักเขียนอายุน้อยผู้รังสรรค์ *เดอะไวท์โรด*. (2554). เข้าถึงได้จาก

<http://shows.voicetv.co.th/voice-of-the-day/1908.html>

ดวงมน จิตรจำนงค์. (2550). การศึกษาวรรณกรรมไทยในแง่สหพ. *The Journal:*

Journal of the Faculty of Arts, 2(1), 49-62.

ตรีศิลป์ บุญจระ. (2553). *ด้วยแสงแห่งวรรณคดีเปรียบเทียบ (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. กรุงเทพฯ:

ศูนย์วรรณคดีศึกษา คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เตือนใจ สันทะเกิด. (2520). *วรรณคดีชาวบ้านจาก "วัดเกาะ"*.

ปริญญาานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาไทย, บัณฑิตวิทยาลัย,
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ทำเนียบนักประพันธ์ ดร.ป๊อบ. (ม.ป.ป.). เข้าถึงได้จาก <http://www.praphansarn.com/>

%E0%B8%94%E0%B8%A3%E0%B8%9B%E0%B9%8A%E0%B8%AD%E0%B8%9B/writer/13

ธวัช ปุณโณทก. (2553). *นิทานพื้นบ้าน*. นนทบุรี: บันจูน.

นางฟ้าน้อยแสนชน. (2552). *คำนิยมทั้งหมด เรื่อง Dr.Pop's The white road: Generation*.

เข้าถึงได้จาก <http://writer.dek-d.com/drpop/story/showReviews.php?id=476656>

นิชาพร ยอดมณี. (2554). รูปแบบคำประพันธ์ของศักดิ์ศิริ มีสมสืบ: สืบชนบทวิชานครสู่การ

สร้างสรรค์เอกลักษณ์. *วารสารสุโขทัยธรรมมาธิราช*, 24(1), 5-13.

นิตยา แก้วคัลณา. (2551). *การสืบสรรค์จินตภาพในกวีนิพนธ์ไทย*.

ดุชนิพนธ์อักษรศาสตร์ดุชนิพนธ์บัณฑิต, สาขาวิชาภาษาไทย, บัณฑิตวิทยาลัย,
มหาวิทยาลัยศิลปากร.

นพพร ประชากุล. (2552). โรลิ่งดัมบาร์ตส์กับสัญศาสตร์วรรณกรรม. ใน *ยอกอักษรย้อนความคิด*

เล่ม 2 ว่าด้วยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ (หน้า 85-190). กรุงเทพฯ: อาน.

- น้ำมนต์ อยู่อินทร์. (2545). *วิเคราะห์ตัวละครเอกฝ่ายหญิงในวรรณกรรมชาวบ้านจาก “วัดเกาะ”*.
วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาไทย, บัณฑิตวิทยาลัย,
มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ประคอง นิมมานเหมินท์. (2543). *นิทานพื้นบ้านศึกษา*. กรุงเทพฯ: โครงการตำราคณะ
อักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปรียาร์ตน์ เชาวลิตประพันธ์. (2547). *อนุภาคสมพาสที่ผิดธรรมชาติในนิทานไทย*.
วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาไทย, คณะอักษรศาสตร์,
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บริษัท สนุก ออนไลน์ จำกัด (ผู้ผลิต). (2558). *Dictionary*. [โปรแกรมคอมพิวเตอร์]. เข้าถึงได้จาก
dictionary.sanook.com
- แผนงานสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่าน. (2554). *ดร.ปิ๊อบ นักเขียนดาวรุ่งยอดนิยม*. เข้าถึงได้จาก
<http://www.happyreading.in.th/article/detail.php?id=272>
- ฟีดิติน. (2552) *ดร.ปิ๊อบ อีก 1 นักเขียนนิยายแฟนตาซีที่มีแฟนคลับมากที่สุดในประเทศ*.
เข้าถึงได้จาก <http://www.dek-d.com/writer/14707>
- พบนักเขียนนักแปล ดร.ปิ๊อบ. (ม.ป.ป.). เข้าถึงได้จาก [http://www.nanmeebooks.com/
/teacher/author_inside.php?authorid=1126](http://www.nanmeebooks.com/teacher/author_inside.php?authorid=1126)
- ไพโรธ เลิศพิริยกุล. (2542). *วรรณกรรมปัจจุบัน*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- ภิมลพรรณ ชุ่มแก้ว. (2547). *ภาษาสัญลักษณ์ในวรรณกรรมประเภทนิทาน*.
วารสารมนุษยศาสตร์ปริทรรศน์, 26(1), 7-17.
- มองนิยายวิทยาศาสตร์ผ่านภาพยนตร์. (2543). *อัปเดต (Update)*. 15(151), 46-52.
- ยุทธชัย สว่างสมุทรชัย. (2555). *ดร.ปิ๊อบ รุจวรา สิริพิพัฒน์ จินตนาการผ่านอินเทอร์เน็ต*.
เข้าถึงได้จาก [http://www.all-magazine.com/ColumnDetail/
allColumDetail/
tabid/106/articleType/ArticleView/articleId/1949/--.aspx](http://www.all-magazine.com/ColumnDetail/allColumDetail/tabid/106/articleType/ArticleView/articleId/1949/--.aspx)
- รัชตวดี จิตดี. (2548). *แฟนตาซีไทย...ใครว่าไร้มนต์ขลัง*. เข้าถึงได้จาก
<http://www.manager.co.th/daily/ViewNews.aspx?NewsID=9480000153507>
- รัญชนีย์ ศรีสมาน. (2547). *การวิเคราะห์อนุภาคการเปลี่ยนรูปลักษณะตัวละครในนิทาน
ประโลมโลกของไทย*. วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาไทย,
บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2545). *พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรมอังกฤษ-ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน*.

กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.

วรรณภา บางเสน. (2534). *การศึกษาโครงเรื่องและอนุภาคในวรรณกรรมกลอนอ่าน*

ประเภทนิทานจากฉบับตัวเขียนที่มีในหอสมุดแห่งชาติ.

ปริญญาานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาไทย, บัณฑิตวิทยาลัย,
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

วิทย์ ศิวะศรียานนท์. (2531). *วรรณคดีและวรรณคดีวิจารณ์*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนา.

วิเชียร เกษประทุม. (2542). *นิทานพื้นบ้าน*. กรุงเทพฯ: พัฒนาศึกษา.

ศิริพร ณ ถลาง. (2552). *ทฤษฎีคติชนวิทยา วิธีวิทยาในการวิเคราะห์ตำนาน-นิทานพื้นบ้าน*
(พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศิริพร รักดีผาสุข. (2548). *ปริศนาคำทำนาย: ภูมิปัญญาทางภาษาและการผสมผสาน*
ทางวัฒนธรรมในยุคโลกาภิวัตน์. ใน ดาริน อินทร์เหมือน (บรรณาธิการ).

เพลง ดนตรี ปริศนา ผ่าทอ. ภูมิปัญญาทางด้านการละเล่นและการช่าง,
(หน้า 13-46). กรุงเทพฯ: มานุษยวิทยาสรีนธร.

ศิริพร รักดีผาสุข. (2556). *นิทานในหนังสือแนว edutainment ภาษาไทย: การศึกษาพลวัต*
ของนิทาน. *วารสารอักษรศาสตร์*, 42(2), 259-303.

สุกรางค์ อินทรารุณ. (2545). *ภาพพจน์ในชีวิตประจำวัน*. *วารสารวิชาการคณะมนุษยศาสตร์*
และสังคมศาสตร์. 9(11-12), 97-112.

สายทิพย์ นุกูลกิจ. (2543). *วรรณกรรมไทยปัจจุบัน*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สุทธาสินี จิตรกรรมไทย. (2550). *ดร.ปิ๊อบ สุวรา สิริพิพัฒน์ ผมแค่นักอยากเขียน*. เข้าถึงได้จาก
<http://www.dek-d.com/board/view/967232/>

สุภาพร พลาลัยเล็ก. (2541). *นิราศสมัยรัตนโกสินทร์: การสืบทอดขนบวรรณศิลป์จากพระนิพนธ์*
ของเจ้าฟ้าธรรมาธิเบศร. *วิทยานิพนธ์อักษรศาสตร์มหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาไทย*,
บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุภาวรรณ ยี่บุญยงค์. (2548). *วิเคราะห์บทบาทของของวิเศษในบทละครนอกสมัยรัตนโกสินทร์*.
ปริญญาานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาไทย, บัณฑิตวิทยาลัย,
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สุวรรณา เกรียงไกรเพ็ชร. (2547). นิยายวิทยาศาสตร์: จินตนาการเสรีที่ไร้จุดหมาย.

ใน รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ (ผู้วิจัย), *พลังการวิจารณ์: วรรณศิลป์*. (หน้า 293-303).

กรุงเทพฯ: ประพันธ์สาสน์.

เสาวณิต จุลวงศ์. (2550). *ความซับซ้อนของการเล่าเรื่อง : ลักษณะหลังสมัยใหม่ในบันเทิงคดี*

ร่วมสมัยของไทย. ดุษฎีนิพนธ์อักษรศาสตรดุษฎีบัณฑิต,

สาขาวิชาวรรณคดีและวรรณคดีเปรียบเทียบ, บัณฑิตวิทยาลัย,

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เสาวลักษณ์ อนันตศานต์. (2541). *รายงานการวิจัย การวิเคราะห์บทบาทที่เป็นแบบฉบับสากล*

ของตัวเอกในวรรณกรรมประเภทเรื่องเล่าพื้นบ้าน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัย
รามคำแหง.

สมศักดิ์ เทียมเก่า. (ม.ป.ป.). *ฮิปโปแคมปัส (Hippocampus)*. เข้าถึงได้จาก <http://haamor.com/th/%E0%B8%AE%E0%B8%B4%E0%B8%9B%E0%B9%82%E0%B8%9B%E0%B9%81%E0%B8%84%E0%B8%A1%E0%B8%9E%E0%B8%B1%E0%B8%AA/>

อัศวิน มัธยมจันทร์. (2543). บนเส้นทางคนเขียนความฝัน. *วารสารอัปเดต(Update)*, 15(151), 53-58.

อัญชลี ภูมะกา. (2547). พระอภัยมณี: การผสมผสานระหว่างชนบเดิมกับจินตนาการใหม่.

วารสารปริชาต, 17(1), 20-30.

อิงอร สุพันธุ์วนิช. (2548). *นวนิยายนิทัศน์*. กรุงเทพฯ: แอคทีฟพริ้นท์.

อิรวดี ไตลังคะ. (2542). *แนวทางวรรณกรรมวิจารณ์ตะวันตก เพื่อแง่มุมการวิจารณ์*

ที่หลากหลาย. *วารสารมนุษยศาสตร์*, 1(7), 77-88.

อิรวดี ไตลังคะ. (2543). *ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย

เกษตรศาสตร์.

อุษณา กาญจนพัฑ. (2530). *สุนทรูชาดก: การศึกษาเชิงวิเคราะห์*.

วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาจารึกภาษาไทย, บัณฑิตวิทยาลัย,

มหาวิทยาลัยศิลปากร.

เอื้อนทิพย์ พิระเสถียร. (2529). *การศึกษาเชิงวิเคราะห์แบบเรื่องและอนุภาคในปัญญาสชาดก*.

วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาไทย, บัณฑิตวิทยาลัย,

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- Blogger lingo-thailand. (2555). 101 อันดับหนังสือในดวงใจนักอ่านนักเขียน. เข้าถึงได้จาก
<http://lingolanguage.blogspot.com/2012/05/101.html>
- Google.com (ผู้ผลิต). (n.d.). Google แปลภาษา. Retrieved from
<https://translate.google.co.th>
- My LiFe. (2552). คำนิยมทั้งหมด เรื่อง Dr.Pop's The white road: Generation. เข้าถึงได้จาก
<http://writer.dek-d.com/drpop/story/showReviews.php?id=476656>
- Positioning. (2548). ดร.ปิ๊อบ คลื่นลูกแรกในโลกไซเบอร์. เข้าถึงได้จาก
<http://www.positioningmag.com/content/%E0%B8%94%E0%B8%A3%E0%B8%9B%E0%B9%8A%E0%B8%AD%E0%B8%9B%E0%B8%84%E0%B8%A5%E0%B8%B7%E0%B9%88%E0%B8%99%E0%B8%A5%E0%B8%B9%E0%B8%81%E0%B9%81%E0%B8%A3%E0%B8%81%E0%B9%83%E0%B8%99%E0%B9%82%E0%B8%A5%E0%B8%81%E0%B9%84%E0%B8%8B%E0%B9%80%E0%B8%9A%E0%B8%AD%E0%B8%A3%E0%B9%8C>
- Present Metamedia Technology (ผู้ผลิต). (2003). LONGDO Dict. [โปรแกรมคอมพิวเตอร์]. เข้าถึงได้จาก <http://dict.longdo.com>
- Rowling, J.K. (2543). แฮร์รี่ พอตเตอร์กับศิลาอาถรรพ์ (สุมาลี, แปล). กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์.
- Rowling, J.K. (2544). แฮร์รี่ พอตเตอร์กับถ้วยอัคนี (พิมพ์ครั้งที่ 2). (งามพรรณ เวชชาชีวะ, แปล). กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์.
- Rowling, J.K. (2544). แฮร์รี่ พอตเตอร์กับนักโทษแห่งอัศวิน (พิมพ์ครั้งที่ 2). (วลีพร หวังช่อกุล, แปล). กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์.
- Rowling, J.K. (2546). แฮร์รี่ พอตเตอร์กับห้องแห่งความลับ (พิมพ์ครั้งที่ 21). (สุมาลี, แปล) กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์.
- Tirashabu. (2552). คำนิยมทั้งหมด เรื่อง Dr.Pop's The white road: Generation. เข้าถึงได้จาก
<http://writer.dek-d.com/drpop/story/showReviews.php?id=476656>
- Thompson, S. (1977). *The Folktale*. London: University of California Press.
- Thompson, S. (1989). *Motif-Index of Folk Literature: A classification of narrative Elements in folktales, ballads, myths, fables, mediaval romances, exempla, fabliaux, Jest-book and local legends*. Bloomington: Indiana University Press.

ภาคผนวก

ดัชนีอนุภาคความพิเศษในนวนิยายมหัศจรรย์เรื่อง “เดอะไวท์โรด”

- ว 10-ว 2999 ของวิเศษ
- ว 10-ว 199 ชนิดของของวิเศษ
 - ว 10-ว 49 สิ่งประดิษฐ์วิเศษ
 - ว 11 จอภาพวิเศษ
 - ว 12 เครื่องมือวิเศษ
 - ว 13 หุ่นยนต์วิเศษ
 - ว 14 คอมพิวเตอร์วิเศษ
 - ว 15 โปรแกรมวิเศษ
 - ว 16 เครื่องเล่นวิเศษ
 - ว 17 เครื่องจักรวิเศษ
 - ว 18 ตู้วิเศษ
 - ว 19 CD วิเศษ
 - ว 20 ระเบิดวิเศษ
 - ว 21 เข็มฉีดยาวิเศษ
 - ว 22 ชิพวิเศษ
 - ว 23 แว่นวิเศษ
 - ว 24 จรวดวิเศษ
 - ว 25 แคลปซูลวิเศษ
 - ว 26 กล้องวิเศษ
 - ว 27 ไมโครโฟนวิเศษ
 - ว 28 ดาวเทียมวิเศษ
 - ว 29 เข็มกลัดวิเศษ
 - ว 30 หวีวิเศษ
 - ว 31 ตลับแป้งวิเศษ
 - ว 32 ไม้ป้องกันวิเศษ
 - ว 33 ลูกดิ่งวิเศษ
 - ว 34 จานร่อนวิเศษ

- ว 35 ดินสอวิเศษ
- ว 36 กรงวิเศษ
- ว 37 รูปปั้นวิเศษ
- ว 38 ลูกแก้ววิเศษ
- ว 39 โลงวิเศษ
- ว 40 กระจกวิเศษ
- ว 41 แก้ววิเศษ
- ว 42 กล้องวิเศษ
- ว 43 นาฬิกาวิเศษ
- ว 44 เครื่องดนตรีวิเศษ
 - ว 44.1 ปี่วิเศษ
- ว 45 กุญแจวิเศษ
- ว 46 แผ่นป้ายวิเศษ
- ว 47 ลูกโลกวิเศษ
- ว 48 เหรียญวิเศษ
- ว 50-ว 79 สถานที่วิเศษและส่วนประกอบของสถานที่
- ว 50-ว 69 สถานที่วิเศษ
- ว 50-ว 59 สถานที่ที่เป็นธรรมชาติ
 - ว 51 เกาะวิเศษ
 - ว 52 ภูเขาวิเศษ
 - ว 53 ถ้ำวิเศษ
 - ว 54 น้ำตกวิเศษ
 - ว 55 ทะเลทรายวิเศษ
 - ว 56 ดาวเคราะห์วิเศษ
 - ว 57 สวนสัตว์วิเศษ
 - ว 58 เหมืองวิเศษ
 - ว 59 แห่งแก้วผลึกวิเศษ
- ว 60-ว 69 สถานที่ที่เป็นสิ่งก่อสร้าง
 - ว 61 กระจังวิเศษ

- ว 62 หอคอยวิเศษ
- ว 63 ปราสาทวิเศษ
- ว 64 วิหารวิเศษ
- ว 65 อาคารวิเศษ
- ว 66 ห้องวิเศษ
- ว 67 เมืองวิเศษ
- ว 68 อัมจันทร์วิเศษ
- ว 69 ลานวิเศษ
- ว 70 แห่งผลึกแก้ววิเศษ
- ว 71-ว 79 ส่วนประกอบของสถานที่
 - ว 71 ประตูลวิเศษ
 - ว 72 กำแพงวิเศษ
 - ว 73 เสาวิเศษ
 - ว 74 บันไดวิเศษ
 - ว 75 หน้าต่างวิเศษ
 - ว 76 เเวทีวิเศษ
- ว 80-ว 89 เครื่องแต่งกายวิเศษ
 - ว 81 นาฬิกาข้อมือวิเศษ
 - ว 82 เกราะวิเศษ
 - ว 83 เสื้อผ้าวิเศษ
 - ว 84 ถุงมือวิเศษ
 - ว 85 ปลอกแขนวิเศษ
 - ว 86 ปลอกข้อมือวิเศษ
 - ว 87 ปลอกนิ้ววิเศษ
 - ว 88 ปลอกคอวิเศษ
 - ว 89 รองเท้าวิเศษ
- ว 90-ว 99 อุปกรณ์ที่ใช้เดินทางและยานพาหนะวิเศษ
 - ว 90-ว 95 อุปกรณ์ที่ใช้เดินทาง
 - ว 91 ลิฟต์วิเศษ

- ว 92 ทางเลื่อนพิเศษ
- ว 93 วาร์ปพิเศษ
- ว 94 ประตุมิติพิเศษ
- ว 96-ว 99 ยานพาหนะพิเศษ
 - ว 96 ยานพิเศษ
 - ว 97 รถพิเศษ
 - ว 97.1 รถม้าพิเศษ
 - ว 97.2 รถรางพิเศษ
 - ว 97.3 รถยนต์พิเศษ
 - ว 97.4 รถบรรทุกพิเศษ
 - ว 97.5 รถไฟฟ้าพิเศษ
 - ว 98 เรือพิเศษ
 - ว 98.1 เรือสำเภาพิเศษ
 - ว 98.2 เรือเหาะพิเศษ
 - ว 98.3 เรือดำน้ำพิเศษ
 - ว 99 กระเช้าพิเศษ
- ว 100-ว 119 อาวุธพิเศษ
 - ว 111 ปืนพิเศษ
 - ว 112 ดาบพิเศษ
 - ว 113 ไม้เท้าพิเศษ
 - ว 114 มีดพิเศษ
 - ว 115 ไม้กายสิทธิ์พิเศษ
 - ว 116 ธนูพิเศษ
 - ว 117 ลูกดอกพิเศษ
- ว 120-ว 129 เอกสารและรูปภาพพิเศษ
 - ว 121 หนังสือพิเศษ
 - ว 122 กระดาษพิเศษ
 - ว 123 บัตรพิเศษ
 - ว 124 รูปภาพพิเศษ

ว 130-ว 149 ของวิเศษที่มีอยู่ตามธรรมชาติ

ว 131 ต้นไม้วิเศษ

ว 132 หินวิเศษ

ว 133 พืชวิเศษ

ว 134 ดอกไม้วิเศษ

ว 135 เมฆวิเศษ

ว 136 แก้วผลึกวิเศษ

ว 137 ขนนกวิเศษ

ว 138 ละอองน้ำวิเศษ

ว 139 ฝุ่นวิเศษ

ว 140 ผงวิเศษ

ว 141 ดวงดาววิเศษ

ว 142 เมล็ดพืชวิเศษ

ว 143 ป่อน้ำวิเศษ

ว 144 ควีนวิเศษ

ว 145 แสงวิเศษ

ว 150-ว 159 สิ่งบริโภควิเศษ

ว 151 ยาวิเศษ

ว 152 เครื่องดื่มวิเศษ

ว 153 อาหารวิเศษ

ว 154 บุหรี่วิเศษ

ว 155 น้ายาวิเศษ

ว 160-ว 169 เครื่องประดับวิเศษ

ว 161 สร้อยวิเศษ

ว 162 แหวนวิเศษ

ว 163 อัญมณีวิเศษ

ว 200-ว 899 อานาภาพของของวิเศษ

ว 210-ว 229 ของวิเศษที่ทำให้เกิดบุคคลการเปลี่ยนแปลง

ว 210-ว 219 ของวิเศษที่เปลี่ยนแปลงลักษณะทางร่างกายของบุคคล

ว 211 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลสวยงาม

ว 211.1 สร้อยวิเศษทำให้บุคคลสวยงาม

ว 212 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลน่าเกลียดน่ากลัว

ว 212.1 น้ำยาวิเศษทำให้บุคคลน่าเกลียดน่ากลัว

ว 213 ของวิเศษที่เปลี่ยนแปลงสีของดวงตา

ว 213.1 บุหรี่วิเศษเปลี่ยนแปลงสีของดวงตา

ว 214 ของวิเศษที่เปลี่ยนแปลงสีผมของบุคคล

ว 214.1 เสื้อผ้าวิเศษเปลี่ยนแปลงสีผมของบุคคล

ว 220-ว 229 ของวิเศษที่เปลี่ยนแปลงลักษณะทางจิตใจของบุคคล

ว 221 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลสนุกสนาน

ว 221.1 ดาบวิเศษทำให้บุคคลสนุกสนาน

ว 222 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลกล้าหาญ

ว 222.1 ดาบวิเศษทำให้บุคคลกล้าหาญ

ว 223 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลโหดเหี้ยม

ว 223.1 ดาบวิเศษทำให้บุคคลโหดเหี้ยม

ว 224 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลบ้าคลั่ง

ว 224.1 ดาบวิเศษทำให้บุคคลบ้าคลั่ง

ว 230-ว 279 ของวิเศษที่ช่วยปกป้องบุคคล

ว 230 ของวิเศษที่ช่วยป้องกันโรค

ว 240 ของวิเศษที่ช่วยป้องกันจากการโจมตี

ว 241 เครื่องแต่งกายวิเศษช่วยป้องกันจากการโจมตี

ว 241.1 เกราะวิเศษช่วยป้องกันจากการโจมตี

ว 241.2 เสื้อผ้าวิเศษช่วยป้องกันจากการโจมตี

ว 242 เกราะวิเศษช่วยป้องกันจากการโจมตี

ว 243 น้ำยาวิเศษช่วยป้องกันจากการโจมตี

ว 250 ของวิเศษที่ช่วยป้องกันจากสัตว์ป่า

ว 251 เกราะวิเศษช่วยป้องกันจากสัตว์ป่า

ว 260 ของวิเศษที่ช่วยป้องกันจากการเผาไหม้

- ว 261 เสื้อผ้าพิเศษช่วยป้องกันจากการเผาไหม้
- ว 270 ของพิเศษที่ช่วยป้องกันจากการจมน้ำ
- ว 271 เสื้อผ้าพิเศษช่วยป้องกันจากการจมน้ำ
- ว 280-ว 370 ของพิเศษที่ช่วยรักษานบุคคล
 - ว 280 ของพิเศษที่ช่วยรักษาโรค
 - ว 281 พืชพิเศษช่วยรักษาโรค
 - ว 282 เครื่องจักรพิเศษช่วยรักษาโรค
 - ว 290 ของพิเศษที่ช่วยรักษาไข้
 - ว 291 ยาพิเศษช่วยรักษาไข้
 - ว 300 ของพิเศษที่ช่วยรักษาบาดแผล
 - ว 301 ยาพิเศษช่วยรักษาบาดแผล
 - ว 302 พืชพิเศษช่วยรักษาบาดแผล
 - ว 310 ของพิเศษที่ช่วยห้ามเลือด
 - ว 311 พืชพิเศษช่วยห้ามเลือด
 - ว 320 ของพิเศษที่ช่วยบรรเทาความเจ็บปวด
 - ว 321 ยาพิเศษช่วยบรรเทาความเจ็บปวด
 - ว 330 ของพิเศษที่ช่วยซ่อมแซมส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย
 - ว 331 ของพิเศษที่ช่วยรักษากระดูกหัก
 - ว 331.1 พืชพิเศษรักษากระดูกหัก
 - ว 340 ของพิเศษที่ช่วยฟื้นฟูพลังกำลัง
 - ว 341 พืชพิเศษช่วยฟื้นฟูพลังกำลัง
 - ว 342 โลงพิเศษช่วยฟื้นฟูพลังกำลัง
 - ว 343 เครื่องจักรพิเศษช่วยฟื้นฟูพลังกำลัง
 - ว 350 ของพิเศษที่ช่วยฟื้นฟูสติ
 - ว 351 เครื่องจักรพิเศษช่วยฟื้นฟูสติ
 - ว 360 ของพิเศษที่ช่วยฟื้นฟูความทรงจำ
 - ว 361 เครื่องจักรพิเศษช่วยฟื้นฟูความทรงจำ
- ว 370 ของพิเศษที่ช่วยรักษาชีวิต
 - ว 371 หินพิเศษช่วยรักษาชีวิต

- ว 380-ว 899 ของวิเศษที่มีอิทธิฤทธิ์อื่น ๆ
 - ว 380 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลล่องหนได้
 - ว 381 ยาวิเศษทำให้บุคคลล่องหนได้
 - ว 390 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลหายตัวได้
 - ว 391 ฝุ่นวิเศษทำให้บุคคลหายตัวได้
 - ว 400 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลแปลงร่างได้
 - ว 401 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลกลายร่างเป็นสัตว์
 - ว 401.1 ระเบิดวิเศษทำให้บุคคลกลายร่างเป็นสัตว์
 - ว 410 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลหลงลืม
 - ว 411 น้ำยาวิเศษทำให้บุคคลหลงลืม
 - ว 420 ของวิเศษที่ใช้ชุบชีวิต
 - ว 421 ดวงดาววิเศษใช้ชุบชีวิต
 - ว 430 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลคงกระพัน
 - ว 440 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลเป็นอมตะ
 - ว 450 ของวิเศษที่ใช้ถอนเวทมนตร์
 - ว 460 ของวิเศษที่ให้คำแนะนำ
 - ว 461 หนังสือวิเศษให้คำแนะนำ
 - ว 462 โปรแกรมวิเศษให้คำแนะนำ
 - ว 463 หุ่นยนต์วิเศษให้คำแนะนำ
 - ว 470 ของวิเศษที่ให้ความสามารถในการมองเห็น
 - ว 471 บ่อน้ำวิเศษให้การมองเห็นวิเศษ
 - ว 472 ลูกแก้ววิเศษให้การมองเห็นวิเศษ
 - ว 480 ของวิเศษที่ใช้เรียกผู้ช่วย
 - ว 481 ของวิเศษที่ใช้เรียกเทพเจ้า
 - ว 481.1 หนังสือวิเศษใช้เรียกเทพเจ้า
 - ว 482 ของวิเศษที่ใช้เรียกนางฟ้า
 - ว 482.1 อัญมณีวิเศษใช้เรียกนางฟ้า
 - ว 482.2 หนังสือวิเศษใช้เรียกนางฟ้า

- ว 482.3 บัตรวิเศษใช้เรียกนางฟ้า
- ว 483 ของวิเศษที่ใช้เรียกปีศาจ
 - ว 483.1 หนังสือวิเศษใช้เรียกปีศาจ
- ว 484 ของวิเศษที่ใช้เรียกบุคคล
 - ว 484.1 เข็มกลัดวิเศษใช้เรียกบุคคล
 - ว 484.2 บัตรวิเศษใช้เรียกบุคคล
- ว 490 ของวิเศษที่ใช้เรียกสัตว์
 - ว 491 เครื่องดนตรีวิเศษใช้เรียกสัตว์
 - ว 491.1 ปี่วิเศษใช้เรียกสัตว์
- ว 500 ของวิเศษที่ใช้เรียก หรือนำมาซึ่งสิ่งของอื่น
 - ว 501 บัตรวิเศษใช้เรียกสิ่งของ
 - ว 502 นาฬิกาข้อมือวิเศษใช้เรียกสิ่งของ
 - ว 503 หนังสือวิเศษใช้เรียกสิ่งของ
 - ว 504 คอมพิวเตอร์วิเศษใช้เรียกสิ่งของ
- ว 510 ของวิเศษที่ใช้เตือนอันตราย
 - ว 511 นาฬิกาข้อมือวิเศษใช้เตือนอันตราย
 - ว 512 จอภาพวิเศษใช้เตือนอันตราย
- ว 520 ของวิเศษที่ใช้บอกตำแหน่งผู้สูญหาย
 - ว 521 ขนนกวิเศษใช้บอกตำแหน่งผู้สูญหาย
 - ว 522 นาฬิกาข้อมือวิเศษใช้บอกตำแหน่งผู้สูญหาย
- ว 530 ของวิเศษที่ใช้ข้ามแม่น้ำ
 - ว 531 หน้่วิเศษทำให้สัตว์พาหนะเดินบนน้ำได้
- ว 540 ของวิเศษที่ใช้ตัดบางสิ่ง
 - ว 541 ดาบวิเศษใช้ตัดภูเขาและแผ่นดินได้
 - ว 542 ดาบวิเศษใช้ตัดสิ่งของขนาดใหญ่ได้
- ว 550 ของวิเศษที่ใช้ทำลายสิ่งกีดขวาง
 - ว 551 อาวุธวิเศษใช้ทำลายสิ่งกีดขวาง
- ว 560 ของวิเศษที่ใช้เปิดเผยสิ่งที่ซ่อนอยู่
 - ว 561 เสื้อผ้าวิเศษทำให้มองเห็นสัตว์ล่องหน

- ว 562 ยานวิเศษทำให้มองเห็นสัตว์ล่องหน
- ว 570 ของวิเศษที่ใช้ช่วยทำงาน
 - ว 571 หุ่นยนต์วิเศษช่วยทำอาหารและทำความสะอาดได้
 - ว 572 คอมพิวเตอร์วิเศษช่วยทำงานได้
- ว 580 ของวิเศษที่ใช้เดินทาง
 - ว 581 นาฬิกาข้อมือวิเศษใช้เดินทางได้
 - ว 582 เข็มกลัดวิเศษใช้เดินทางได้
 - ว 583 อุปกรณ์ที่ใช้เดินทาง
 - ว 583.1 ทางเลื่อนวิเศษ
 - ว 583.2 วาร์ปวิเศษ
 - ว 583.3 ประตูมิติวิเศษ
 - ว 583.4 ลิฟต์วิเศษ
 - ว 584 ยานพาหนะวิเศษที่ใช้เดินทาง
 - ว 584.1 รถวิเศษ
 - ว 584.1.1 รถม้าวิเศษ
 - ว 584.1.2 รถรางวิเศษ
 - ว 584.1.3 รถยนต์วิเศษ
 - ว 584.1.4 รถไฟฟ้าวิเศษ
 - ว 584.2 เรือวิเศษ
 - ว 584.2.1 เรือสำเภาวิเศษ
 - ว 584.2.2 เรือดำน้ำวิเศษ
 - ว 584.2.3 เรือเหาะวิเศษ
 - ว 584.3 ยานวิเศษ
 - ว 584.4 กระเช้าวิเศษ
- ว 585 บัตรวิเศษใช้เดินทางได้
- ว 586 สิ่งประดิษฐ์วิเศษใช้เดินทางได้
 - ว 586.1 ลูกแก้ววิเศษใช้เดินทางได้
 - ว 586.2 โพรแกรมนวิเศษใช้เดินทางได้
- ว 590 ของวิเศษที่ใช้เอาชนะบุคคลอื่น

- ว 591 อาวุธวิเศษใช้เอาชนะบุคคลอื่น
- ว 600 ของวิเศษที่ให้พลังกำลัง
 - ว 601 เครื่องดื่มวิเศษให้พลังกำลัง
- ว 610 ของวิเศษที่ให้พลังในการบิน
 - ว 611 ยาวิเศษทำให้บินได้
 - ว 612 ดาบวิเศษทำให้บินได้
- ว 620 ของวิเศษที่ให้พลังในการทำนาย
 - ว 621 ไม้เท้าวิเศษให้พลังในการทำนาย
- ว 630 ของวิเศษที่ทำให้เคลื่อนที่ได้อย่างรวดเร็ว
 - ว 631 รองเท้าวิเศษทำให้เคลื่อนที่ได้อย่างรวดเร็ว
- ว 640 ของวิเศษที่ช่วยนำทาง
 - ว 641 เมล็ดพันธุ์วิเศษให้สัตว์วิเศษดม เพื่อช่วยนำทางได้
- ว 650 ของวิเศษที่ทำให้สมปรารถนา
 - ว 651 กล่องวิเศษทำให้สมปรารถนา
- ว 660 ของวิเศษที่ช่วยแก้ปัญหาเรื่องการออกเสียง
 - ว 661 เข็มกลัดวิเศษช่วยทำให้ผู้มีปัญหาด้านการออกเสียงสามารถออกเสียงได้เหมือนคนปกติ
- ว 670 ของวิเศษที่ใช้ปราบศัตรู
 - ว 671 อาวุธวิเศษใช้ปราบศัตรู
 - ว 671.1 ดาบวิเศษใช้ปราบศัตรู
 - ว 671.2 มีดวิเศษใช้ปราบศัตรู
 - ว 671.3 ไม้เท้าวิเศษใช้ปราบศัตรู
 - ว 671.4 ไม้กายสิทธิ์วิเศษใช้ปราบศัตรู
 - ว 671.5 ธนูวิเศษใช้ปราบศัตรู
 - ว 671.6 ปืนวิเศษใช้ปราบศัตรู
 - ว 671.7 ลูกดอกวิเศษใช้ปราบศัตรู
 - ว 672 เครื่องแต่งกายวิเศษใช้ปราบศัตรู
 - ว 672.1 ถู่มวิเศษใช้ปราบศัตรู
 - ว 672.2 ปลอกนั้ววิเศษใช้ปราบศัตรู

- ว 672.3 ปลอกข้อมือวิเศษใช้ปราบศัตรู
- ว 673 สิ่งประดิษฐ์วิเศษใช้ปราบศัตรู
 - ว 673.1 ลูกแก้ววิเศษใช้ปราบศัตรู
 - ว 673.2 จรวดวิเศษใช้ปราบศัตรู
 - ว 673.3 ไม้ป้องกันวิเศษใช้ปราบศัตรู
 - ว 673.4 ลูกดิ่งวิเศษใช้ปราบศัตรู
 - ว 673.5 ระเบิดวิเศษใช้ปราบศัตรู
 - ว 673.5 จานร่อนวิเศษใช้ปราบศัตรู
 - ว 673.6 หุ่นยนต์วิเศษใช้ปราบศัตรู
- ว 680 ของวิเศษที่ใช้ควบคุมสัตว์
 - ว 681 ปลอกคอวิเศษทำให้สัตว์วิเศษเชื่อฟัง
- ว 690 ของวิเศษให้บุคคล
 - ว 691 น้ำยาวิเศษใช้สร้างร่างมายาของบุคคล
 - ว 692 กระจกวิเศษใช้สร้างร่างมายาของบุคคล
- ว 700 ของวิเศษให้กองทัพ
 - ว 701 เครื่องจักรวิเศษใช้สร้างกองทัพ
- ว 710 ของวิเศษให้สิ่งของ
 - ว 711 ของวิเศษให้เครื่องดื่มและอาหาร
 - ว 711.1 คอมพิวเตอร์วิเศษสามารถทำอาหารได้
 - ว 711.2 หุ่นยนต์วิเศษสามารถทำอาหารได้
 - ว 711.3 เครื่องจักรวิเศษสามารถสังเคราะห์เครื่องดื่มและอาหารได้
 - ว 711.4 จอภาพวิเศษสามารถสังเคราะห์เครื่องดื่มได้
 - ว 711.5 แก้ววิเศษบรรจุเครื่องดื่ม
 - ว 711.6 เขี่ยอกวิเศษบรรจุเครื่องดื่ม
 - ว 712 ของวิเศษให้เครื่องแต่งกาย
 - ว 712.1 CD วิเศษ บรรจุเสื้อผ้า
 - ว 713 ของวิเศษให้ที่อยู่อาศัย
 - ว 713.1 ลูกแก้ววิเศษทำให้เกิดกระท่อม
 - ว 713.2 แคปซูลวิเศษทำให้เกิดโรงแรม

- ว 714 ของวิเศษให้ทรัพย์สิน
 - ว 714.1 CD วิเศษ บรจุเงิน
- ว 720 ของวิเศษให้คำทำนาย
 - ว 721 ลูกแก้ววิเศษให้คำทำนาย
- ว 730 ของวิเศษให้แสงสว่าง
 - ว 731 นาฬิกาข้อมือวิเศษใช้เป็นไฟฉายได้
- ว 740 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลมองไม่เห็น
 - ว 741 ฝุ่นวิเศษทำให้แสงตา
 - ว 742 ปาวิเศษทำให้เกิดหมอก
 - ว 743 บุหรี่วิเศษทำให้เกิดควัน
- ว 750 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลมองเห็นภาพลวงตา
 - ว 751 เครื่องดื่มวิเศษทำให้มองเห็นภาพลวงตา
 - ว 752 เครื่องจักรวิเศษทำให้มองเห็นภาพลวงตา
- ว 760 ของวิเศษที่เหนียวรั้งบุคคล
 - ว 761 แก้ววิเศษยึดติดผู้นั่ง
 - ว 762 กระดาษวิเศษติดแน่นกับมือบุคคล
- ว 770 ของวิเศษที่กักขังบุคคล
 - ว 771 ยานวิเศษกักขังบุคคล
- ว 780 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลหลับ
 - ว 781 เครื่องดื่มวิเศษทำให้หลับ
 - ว 782 ยาวิเศษทำให้หลับ
 - ว 783 เครื่องจักรวิเศษทำให้หลับ
- ว 790 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลอ่อนแอ
 - ว 791 เข็มฉีดยาวิเศษบรรจุเชื้อปีศาจ
 - ว 792 อาหารวิเศษอาบยาพิษ
 - ว 793 ห้องวิเศษทำให้บุคคลสูญเสียพลัง
 - ว 794 ลูกแก้ววิเศษทำให้บุคคลสูญเสียพลัง
- ว 800 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลสลับ

- ว 801 ฝุ่นวิเศษทำให้สลบ
- ว 802 แร้ววิเศษทำให้สลบ
- ว 803 เข็มวิเศษทำให้สลบ
- ว 804 ปืนวิเศษทำให้สลบ
- ว 810 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลบาดเจ็บ
 - ว 811 อาวุธวิเศษที่ทำให้บุคคลบาดเจ็บ
 - ว 811.1 ดาบวิเศษที่ทำให้บุคคลบาดเจ็บ
 - ว 811.2 มีดวิเศษที่ทำให้บุคคลบาดเจ็บ
- ว 820 ของวิเศษที่สะกด หรือควบคุมจิตใจบุคคล
 - ว 821 แร้ววิเศษสะกดบุคคลให้เคลิบเคลิ้ม
 - ว 822 หนังสือวิเศษครอบงำบุคคล
 - ว 823 เข็มขี้ดยาวิเศษบรรจุเชื้อปีศาจครอบงำบุคคล
- ว 830 ของวิเศษที่ทำให้บุคคลกลายเป็นหิน
 - ว 831 ไม้เท้าวิเศษที่ทำให้บุคคลกลายเป็นหิน
- ว 840 ของวิเศษที่ฆ่าคน
 - ว 841 ดาบวิเศษที่ฆ่าคน
 - ว 842 แร้ววิเศษฆ่าคน
 - ว 843 ภูบั่นวิเศษฆ่าคน
 - ว 844 กระดาศวิเศษฆ่าคน
 - ว 845 ค้อนวิเศษที่ฆ่าคน
- ว 850 ของวิเศษที่มีอำนาจทำลายล้าง
 - ว 851 จรวดนิวเคลียร์พลังทำลายล้างสูง
- ว 900-ว 1299 ลักษณะของของวิเศษ
 - ว 910 ของวิเศษที่ทำงานอัตโนมัติ
 - ว 911 อาวุธอัตโนมัติ
 - ว 911.1 ดาบอัตโนมัติ
 - ว 911.2 ปืนอัตโนมัติ
 - ว 911.3 ไม้เท้าอัตโนมัติ
 - ว 912 เครื่องแต่งกายอัตโนมัติ

- ว 912.1 นาฬิกาข้อมืออัตโนมัติ
- ว 912.2 ถังมืออัตโนมัติ
- ว 912.3 ปลอกนิ้วอัตโนมัติ
- ว 912.4 ปลอกข้อมืออัตโนมัติ
- ว 912.5 ปลอกแขนอัตโนมัติ
- ว 912.6 ปลอกคออัตโนมัติ
- ว 912.7 รองเท้าอัตโนมัติ
- ว 913 อุปกรณ์ที่ใช้เดินทาง
 - ว 913.1 ทางเลื่อนอัตโนมัติ
 - ว 913.2 ลิฟต์อัตโนมัติ
 - ว 913.3 วาร์ปอัตโนมัติ
- ว 914 ยานพาหนะอัตโนมัติ
 - ว 914.1 รถอัตโนมัติ
 - ว 914.2 เรืออัตโนมัติ
 - ว 914.3 ยานอัตโนมัติ
 - ว 914.4 กระเช้าอัตโนมัติ
- ว 915 สิ่งประดิษฐ์อัตโนมัติ
 - ว 915.1 คอมพิวเตอร์อัตโนมัติ
 - ว 915.2 จอภาพพิเศษอัตโนมัติ
 - ว 915.3 โปรแกรมอัตโนมัติ
 - ว 915.4 หุ่นยนต์พิเศษอัตโนมัติ
 - ว 915.5 เครื่องมืออัตโนมัติ
 - ว 915.6 เครื่องจักรอัตโนมัติ
 - ว 915.7 ดาวเทียมอัตโนมัติ
 - ว 915.8 เครื่องเล่นอัตโนมัติ
 - ว 915.9 ตู้อัตโนมัติ
 - ว 915.10 ชิพอัตโนมัติ
 - ว 915.11 กล้องอัตโนมัติ
 - ว 915.12 ไมโครโฟนอัตโนมัติ

- ว 915.13 แผ่น CD อัดโน้ต
- ว 915.14 ระเบิดอัดโน้ต
- ว 915.15 หวีอัดโน้ต
- ว 915.16 ตลับแป้นอัดโน้ต
- ว 915.17 ไม้ปิงปองอัดโน้ต
- ว 915.18 ดินสออัดโน้ต
- ว 915.19 กรงพิเศษอัดโน้ต
- ว 915.20 นาฬิกาปลุกอัดโน้ต
- ว 915.21 โลงอัดโน้ต
- ว 915.22 กระจกอัดโน้ต
- ว 915.23 แก้วอัดโน้ต
- ว 915.24 กรงพิเศษอัดโน้ต
- ว 916 เอกสารอัดโน้ต
 - ว 916.1 กระดาษอัดโน้ต
 - ว 916.2 หนังสืออัดโน้ต
 - ว 916.3 บัตรอัดโน้ต
- ว 920 ของวิเศษที่เปิดปิดได้เอง
 - ว 921 ประตูที่เปิดปิดได้เอง
 - ว 922 หลังคาที่เปิดปิดได้เอง
 - ว 923 กำแพงที่เปิดปิดได้เอง
 - ว 924 หน้าต่างที่เปิดปิดได้เอง
- ว 930 ของวิเศษที่ปรับให้พอดีกับผู้สวมใส่
 - ว 931 เสื้อผ้าวิเศษปรับให้พอดีกับผู้สวมใส่
 - ว 932 นาฬิกาข้อมือวิเศษปรับให้พอดีกับผู้ใช้งาน
 - ว 933 แว่นตาวิเศษปรับให้พอดีกับผู้ใช้งาน
- ว 940 ของวิเศษที่เคลื่อนย้ายตัวเองได้
 - ว 941 ต้นไม้วิเศษเคลื่อนย้ายตัวเองได้
 - ว 942 ขนนกวิเศษเคลื่อนย้ายตัวเองได้
 - ว 943 อัญมณีวิเศษเคลื่อนย้ายตัวเองได้

- ว 944 หนังสือวิเศษเคลื่อนย้ายตัวเองได้
- ว 950 ของวิเศษที่เปลี่ยนแปลงตัวเองได้
 - ว 951 ดาบวิเศษเปลี่ยนแปลงเป็นอาวุธชนิดอื่นได้
 - ว 952 ไม้เท้าวิเศษเปลี่ยนแปลงรูปลักษณะได้
 - ว 953 ต้นไม้วิเศษเปลี่ยนแปลงรูปลักษณะได้
 - ว 954 ยานวิเศษเปลี่ยนแปลงรูปลักษณะได้
 - ว 955 หุ่นยนต์วิเศษเปลี่ยนแปลงรูปลักษณะได้
 - ว 956 ปืนวิเศษเปลี่ยนแปลงรูปลักษณะและประสิทธิภาพการทำงานได้
 - ว 957 ถังมีวิเศษเปลี่ยนแปลงรูปลักษณะและประสิทธิภาพการทำงานได้
 - ว 958 สถานที่วิเศษเปลี่ยนแปลงเป็นสถานที่อื่นได้
- ว 960 ของวิเศษที่ทำลายตัวเองได้
 - ว 961 กระดาษวิเศษทำลายตัวเองได้
 - ว 962 คอมพิวเตอร์วิเศษทำลายตัวเองได้
- ว 970 ของวิเศษที่ส่องแสงได้
 - ว 971 น้ำวิเศษส่องแสงได้
 - ว 972 ดวงดาววิเศษส่องแสงได้
 - ว 973 แก้วผลึกวิเศษส่องแสงได้
 - ว 974 อัญมณีวิเศษส่องแสงได้
 - ว 975 ดอกไม้วิเศษส่องแสงได้
 - ว 976 ต้นไม้วิเศษส่องแสงได้
 - ว 977 ขนนกวิเศษส่องแสงได้
 - ว 978 สร้อยวิเศษส่องแสงได้
 - ว 979 ดาบวิเศษส่องแสงได้
 - ว 980 ปราสาทวิเศษส่องแสงได้
 - ว 981 กระดาษวิเศษส่องแสงได้
 - ว 982 รูปภาพวิเศษส่องแสงได้
 - ว 983 โถงวิเศษส่องแสงได้
 - ว 984 กระจกวิเศษส่องแสงได้

- ว 990 ของวิเศษที่ไม่มีวันหมด
 - ว 991 ต้นไม้วิเศษที่สามารถงอกขึ้นมาใหม่ได้ เมื่อถูกทำลาย
 - ว 992 เหลือกน้ำที่ไม่มีวันหมด
- ว 1000 ของวิเศษที่ฟื้นฟูตัวเองได้
 - ว 1001 สถานที่วิเศษซ่อมแซมตัวเองได้
 - ว 1002 เครื่องแบบวิเศษทำความสะอาดตัวเองได้
 - ว 1003 ยานวิเศษฟื้นฟูสภาพได้
 - ว 1004 กระดาษวิเศษฟื้นฟูสภาพได้
- ว 1010 ของวิเศษที่ป้องกันการเข้าถึง
 - ว 1011 ลูกแก้ววิเศษป้องกันการเข้าถึงจากผู้ที่ไม่ใช่เจ้าของ
- ว 1020 ของวิเศษที่พูดได้
 - ว 1021 เกาะวิเศษส่งเสียงได้
 - ว 1022 รูปภาพวิเศษส่งเสียงได้
 - ว 1023 ต้นไม้วิเศษพูดได้
 - ว 1024 รูปปั้นวิเศษพูดได้
 - ว 1025 ยานวิเศษพูดได้
 - ว 1026 รถวิเศษพูดได้
 - ว 1027 หนังสือวิเศษพูดได้
- ว 1030 ของวิเศษที่หัวเราะได้
 - ว 1031 อัญมณีหัวเราะได้
- ว 1040 ของวิเศษที่ล่องหนได้
 - ว 1041 ยานวิเศษล่องหน
 - ว 1042 เกาะวิเศษล่องหน
- ว 1050 ของวิเศษทนไฟ
 - ว 1051 ดาบวิเศษทนไฟ
 - ว 1052 ยานวิเศษทนไฟ
- ว 1060 ของวิเศษทนกระแสไฟฟ้า
 - ว 1061 ยานวิเศษทนกระแสไฟฟ้า

- ว 1070 ของวิเศษที่มีชีวิตขึ้นมาได้
 - ว 1071 รูปปั้นวิเศษที่มีชีวิตขึ้นมาได้
- ว 1080 ของวิเศษที่ไล่ตาม หรือจับกุมได้
 - ว 1081 เสื้อผ้าวิเศษไล่ตาม หรือจับกุมได้
 - ว 1082 ยานวิเศษไล่ตาม หรือจับกุมได้
- ว 1090 ของวิเศษที่มีแรงดึงดูด
 - ว 1091 เมฆวิเศษดึงดูดเมฆขนาดเล็กกว่า
- ว 1100 ของวิเศษที่ดึงดูดใจบุคคล
 - ว 1101 แร้ววิเศษดึงดูดใจบุคคล
- ว 1110 ของวิเศษที่เจ้าของใช้ได้เพียงคนเดียว
 - ว 1111 อาวุธวิเศษที่เจ้าของใช้ได้เพียงคนเดียว
 - ว 1112 ห้องวิเศษที่เจ้าของใช้ได้เพียงคนเดียว
- ว 1120 ของวิเศษที่เจ้าของเรียกมาได้
 - ว 1121 ดาบวิเศษที่เจ้าของเรียกมาได้
- ว 1130 ของวิเศษที่ต่อต้านเจ้าของได้
 - ว 1131 ฤกษ์วิเศษที่ต่อต้านเจ้าของได้
- ว 1140 ของวิเศษที่ทำงานตรงกันข้าม
 - ว 1141 กล่องวิเศษที่ให้ทั้งประโยชน์และโทษ
- ว 1150 ของวิเศษที่แม่นยำ
 - ว 1151 ธนูวิเศษแม่นยำ
- ว 1160 ของวิเศษที่มีความแข็งแกร่ง
 - ว 1161 กระเช้าวิเศษบรรจุทุกน้ำหนักได้ถึง 1 ตัน
- ว 1170 ของวิเศษที่มีความเร็วสูง
 - ว 1171 ทางเลื่อนอัตโนมัติเคลื่อนที่ด้วยความเร็วสูง
 - ว 1172 ยานวิเศษเคลื่อนที่ด้วยความเร็วสูง
- ว 1180 ของวิเศษที่สูญเสียพลังงานจากการใช้งาน
 - ว 1181 ปืนวิเศษที่ต้องชาร์ตพลังงาน เพื่อให้ใช้งานได้อีกครั้ง
 - ว 1182 ยานวิเศษที่ต้องชาร์ตพลังงาน เพื่อให้ใช้งานได้อีกครั้ง

- ว 1190 ของวิเศษที่ทำลายไม่ได้
 - ว 1191 เกราะวิเศษทำลายไม่ได้
- ว 1200 ของวิเศษที่หายไปได้เอง
 - ว 1201 ขนนกวิเศษจมหายไปในดิน
 - ว 1202 กระดาษวิเศษหายไปในอากาศ
 - ว 1203 แผ่นป้ายวิเศษหายไปในอากาศ
- ว 1210 ของวิเศษที่ต้องใช้คำสั่งที่ถูกต้อง
 - ว 1211 ไม้กายสิทธิ์วิเศษที่ต้องร่ายคาถาให้ถูกต้อง
 - ว 1212 บัตรวิเศษที่ต้องใช้คำสั่งที่ถูกต้อง เพื่อใช้งาน
 - ว 1213 ลิฟต์วิเศษต้องใช้คำสั่งที่ถูกต้อง เพื่อใช้งาน
 - ว 1214 ประตูวิเศษต้องใช้คำสั่งที่ถูกต้อง เพื่อเปิด
- ว 1220 ของวิเศษที่ดัดแปลงให้ดีขึ้นได้
 - ว 1221 ดาบวิเศษที่ดัดแปลงให้มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้นได้
 - ว 1222 ถุงมือวิเศษที่ดัดแปลงให้มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้นได้
- ว 1230 ของวิเศษที่ควบคุมปรากฏการณ์ธรรมชาติได้
 - ว 1231 ของวิเศษทำให้เกิดไฟ
 - ว 1231.1 ดาบวิเศษทำให้เกิดไฟ
 - ว 1231.2 ไม้เท้าวิเศษทำให้เกิดไฟ
 - ว 1232 ของวิเศษทำให้เกิดน้ำ
 - ว 1232.1 ดาบวิเศษทำให้เกิดน้ำ
 - ว 1232.2 มีดวิเศษทำให้เกิดน้ำ
 - ว 1232.3 ไม้เท้าวิเศษทำให้เกิดน้ำ
 - ว 1233 ของวิเศษทำให้เกิดน้ำแข็ง
 - ว 1233.1 ดาบวิเศษทำให้เกิดน้ำแข็ง
 - ว 1234 ของวิเศษทำให้เกิดลม
 - ว 1234.1 ดาบวิเศษทำให้เกิดลม
 - ว 1234.2 มีดวิเศษทำให้เกิดลม
 - ว 1234.3 ไม้เท้าวิเศษทำให้เกิดลม

- ว 1235 ของวิเศษทำให้เกิดฝน
 - ว 1235.1 ดาบวิเศษทำให้เกิดฝน
- ว 1236 ของวิเศษทำให้เกิดพายุ
 - ว 1236.1 ดาบวิเศษทำให้เกิดพายุ
 - ว 1236.2 ไม่เท่าวิเศษทำให้เกิดพายุ
- ว 1240 ของวิเศษที่เปลี่ยนแปลงสิ่งอื่นได้
 - ว 1241 ลูกแก้ววิเศษเปลี่ยนแปลงสถานที่ได้
 - ว 1242 เครื่องมือวิเศษเปลี่ยนแปลงสถานที่ได้
- ว 1250 ของวิเศษที่มีความรุนแรง
 - ว 1251 ปืนวิเศษมีพลังโจมตีสูง
 - ว 1252 พลอกแขนวิเศษมีพลังโจมตีสูง
- ว 1300-ว 1999 ที่มาของของวิเศษ
 - ว 1310-ว 1319 ของวิเศษจากสิ่งเหนือธรรมชาติ
 - ว 1311 ของวิเศษจากเทพเจ้า
 - ว 1311.1 ตัวละครเอกได้รับดาบวิเศษจากเทพเจ้า
 - ว 1312 ของวิเศษจากนางฟ้า
 - ว 1312.1 ตัวละครเอกได้รับอัญมณีวิเศษจากนางฟ้า
 - ว 1313 ของวิเศษจากผู้มีเวทมนตร์
 - ว 1313.1 หนังสือวิเศษจากผู้มีเวทมนตร์
 - ว 1314 ของวิเศษจากฟ่อมด
 - ว 1314.1 ไม่เท่าวิเศษจากฟ่อมด
 - ว 1315 ของวิเศษจากแม่มด
 - ว 1315.1 หนังสือวิเศษจากแม่มด
 - ว 1316 ของวิเศษจากปีศาจ
 - ว 1316.1 ยาวิเศษจากปีศาจ
 - ว 1316.2 หนังสือวิเศษจากปีศาจ
 - ว 1320-ว 1339 ของวิเศษจากบุคคล
 - ว 1320-ว 1329 ของวิเศษจากผู้ชาย
 - ว 1321 ของวิเศษจากประธานาธิบดี

- ว 1321.1 ยานวิเศษจากประธานาธิบดี
- ว 1322 ของวิเศษจากผู้อำนวยการ
 - ว 1322.1 ถู่มือวิเศษจากผู้อำนวยการ
- ว 1323 ของวิเศษจากอาจารย์
 - ว 1323.1 เกราะวิเศษจากอาจารย์
 - ว 1323.2 เครื่องดื่มวิเศษจากอาจารย์
 - ว 1323.3 หนังสือวิเศษจากอาจารย์
- ว 1324 ของวิเศษจากหัวหน้าชนเผ่า
 - ว 1324.1 ดาบวิเศษจากหัวหน้าชนเผ่า
- ว 1325 ของวิเศษจากช่างตีดาบ
 - ว 1325.1 อาวุธวิเศษจากช่างตีดาบ
 - ว 1325.2 เกราะวิเศษจากช่างตีดาบ
- ว 1326 ของวิเศษจากนักธุรกิจ
 - ว 1326.1 ยานวิเศษจากนักธุรกิจ
 - ว 1326.2 นาฬิกาข้อมือวิเศษจากนักธุรกิจ
- ว 1327 ของวิเศษจากเพื่อน
 - ว 1327.1 เสื้อผ้าวิเศษจากเพื่อน
- ว 1328 ของวิเศษจากบุคคลปริศนา
 - ว 1328.1 ดาบวิเศษจากบุคคลปริศนา
- ว 1329 ของวิเศษจากบุคคลอื่น
- ว 1330-ว 1339 ของวิเศษจากผู้หญิง
 - ว 1331 ของวิเศษจากโปรแกรมเมอร์
 - ว 1331.1 นาฬิกาข้อมือวิเศษจากโปรแกรมเมอร์
 - ว 1332 ของวิเศษจากเจ้าของร้าน
 - ว 1332.1 ปลอกคอวิเศษจากเจ้าของร้าน
 - ว 1333 ของวิเศษจากเพื่อน
 - ว 1333.1 น้ำยาวิเศษจากเพื่อน
- ว 1340-ว 1349 ของวิเศษจากเครื่องคนครึ่งสัตว์
 - ว 1341 ของวิเศษจากครึ่งคนครึ่งกิ้งก่า

- ว 1341.1 อัญมณีวิเศษจากเครื่องคนเครื่องกึ่งกำ
- ว 1342 ของวิเศษจากเครื่องคนเครื่องหงส์
 - ว 1342.1 เครื่องดื่มวิเศษจากเครื่องคนเครื่องหงส์
- ว 1350-ว 1359 ของวิเศษจากอิทธิฤทธิ์
 - ว 1351 ของวิเศษจากการประกอบพิธีกรรม
 - ว 1351.1 อัญมณีวิเศษจากการประกอบพิธีกรรม
 - ว 1351.2 ดาบวิเศษจากการประกอบพิธีกรรม
 - ว 1351.3 ไม้เท้าวิเศษจากการประกอบพิธีกรรม
 - ว 1352 ของวิเศษจากการร่ายคาถา
 - ว 1352.1 ดาบวิเศษจากการร่ายคาถา
 - ว 1353 ของวิเศษจากการเสกขึ้น
 - ว 1353.1 ดาบวิเศษจากการเสกขึ้น
 - ว 1353.2 เกราะวิเศษจากการเสกขึ้น
 - ว 1354 ของวิเศษจากความสามารถ
 - ว 1354.1 ตัวละครเอกได้รับดาบวิเศษจากความสามารถ
 - ว 1355 ของวิเศษจากความฝัน
 - ว 1355.1 สร้อยวิเศษได้จากตัวละครเอกในความฝัน
- ว 1360-ว 1369 ของวิเศษจากการแสวงหา
 - ว 1361 ของวิเศษจากการซื้อ
 - ว 1361.1 ปืนวิเศษจากการซื้อ
 - ว 1362 ของวิเศษจากการค้นพบ
 - ว 1362.1 ของวิเศษจากการค้นพบในถ้ำ
 - ว 1362.1.1 อัญมณีวิเศษค้นพบในถ้ำ
 - ว 1362.2 ของวิเศษจากการค้นพบในปราสาท
 - ว 1362.2.1 อัญมณีวิเศษค้นพบในปราสาท
 - ว 1362.3 ของวิเศษจากการค้นพบบนเกาะ
 - ว 1362.3.1 อัญมณีวิเศษค้นพบบนเกาะ
- ว 1370-ว 1379 ของวิเศษจากการขโมย
 - ว 1371 เรือวิเศษจากการขโมย

- ว 1372 ยานวิเศษจากการขโมย
- ว 1380-ว 1399 ของวิเศษจากการสืบทอด
 - ว 1381 ของวิเศษที่ได้มาแต่กำเนิด
 - ว 1381.1 เกราะวิเศษที่ได้มาแต่กำเนิด
 - ว 1382 ของวิเศษที่เป็นมรดก
 - ว 1382.1 ดาบวิเศษได้รับเป็นมรดก
- ว 1400-ว 1419 ของวิเศษที่เป็นรางวัลตอบแทน
 - ว 1411 ตัวละครเอกได้รับของวิเศษเป็นรางวัลตอบแทนจากการช่วยชีวิตผู้อื่น
 - ว 1412 ของวิเศษที่เป็นรางวัลตอบแทนจากการทดสอบ
 - ว 1412.1 ตัวละครเอกได้รับดาบวิเศษเป็นรางวัลตอบแทนจากการทดสอบ
- ว 1420-ว 1429 ของวิเศษจากการปราบศัตรู
 - ว 1421 อัญมณีวิเศษได้รับจากการปราบศัตรู
- ว 1430-ว 1439 ของวิเศษจากกลอุบาย
 - ว 1431 หนังสือวิเศษจากกลอุบายของปีศาจ
- ว 1440-ว 1449 ของวิเศษจากการเลี้ยงดวง
 - ว 1441 ของวิเศษจากการจับสลาก
- ว 1450-ว 1459 ของวิเศษจากการสร้างขึ้น
 - ว 1451 ดาบวิเศษจากการสร้างขึ้น
 - ว 1452 ปืนวิเศษจากการสร้างขึ้น
 - ว 1453 น้ำยาวิเศษจากการสร้างขึ้น
- ว 1460-ว 1999 ของวิเศษจากสิ่งของอื่น
- ว 2000-ว 7999 อำนาจวิเศษ
- ว 2000-ว 6999 ชนิดของอำนาจวิเศษ
- ว 2100-ว 2199 อำนาจการโจมตีและทำลายล้าง
 - ว 2110-ว 2119 อนุภาพของการโจมตีและทำลายล้าง
 - ว 2111 การทำให้ได้รับบาดเจ็บ
 - ว 2112 การทำให้เสียชีวิต
 - ว 2120-ว 2129 จุดประสงค์ของการโจมตีและทำลายล้าง
 - ว 2121 เพื่อปราบศัตรู

ว 2122 เพื่อทำลายล้าง

ว 2130-ว 2139 ลักษณะพิเศษของการโจมตีและทำลายล้าง

ว 2131 การโจมตีและทำลายล้างด้วยความรวดเร็ว

ว 2132 การโจมตีและทำลายล้างความรุนแรง

ว 2140-ว 2149 วิธีการโจมตีและทำลายล้าง

ว 2141 การโจมตีด้วยพลังพิเศษ

ว 2142 การโจมตีด้วยการใช้คลื่นเสียง

ว 2143 การโจมตีด้วยการใช้พลังจิต

ว 2144 การโจมตีด้วยการใช้อวัยวะของร่างกาย

ว 2144.1 การโจมตีด้วยการใช้ดวงตาพิเศษ

ว 2144.2 การโจมตีด้วยการใช้มือพิเศษ

ว 2144.3 การโจมตีด้วยการใช้เท้าพิเศษ

ว 2144.4 การโจมตีด้วยการใช้กระดูกในร่างกาย

ว 2145 การโจมตีด้วยการเดิน

ว 2146 การโจมตีด้วยการใช้ปรากฏการณ์ธรรมชาติ

ว 2146.1 การโจมตีด้วยไฟ

ว 2146.2 การโจมตีด้วยน้ำ

ว 2146.3 การโจมตีด้วยน้ำแข็ง

ว 2146.4 การโจมตีด้วยลม

ว 2146.5 การโจมตีด้วยสายฟ้า

ว 2146.6 การโจมตีด้วยหิมะ

ว 2146.7 การโจมตีด้วยพายุ

ว 2146.8 การโจมตีด้วยแสง

ว 2146.9 การโจมตีด้วยอุกกาบาต

ว 2146.10 การโจมตีด้วยลาวา

ว 2200-ว 2299 อำนาจการเดินทาง

ว 2210-ว 2219 ชนิดของการเดินทาง

ว 2211 การเดินทางไปยังสถานที่อื่น

ว 2211.1 การเดินทางไปยังโลกอื่น

- ว 2211.2 การเดินทางไปในนอกโลก
- ว 2211.3 การเดินทางไปสู่สวรรค์
- ว 2212 การเดินทางผ่านช่วงเวลา
 - ว 2212.1 การเดินทางในอดีต
 - ว 2212.2 การเดินทางไปในอนาคต
- ว 2220-ว 2229 อารมณ์ของการเดินทาง
 - ว 2221 สามารถเดินทางได้อย่างรวดเร็ว
- ว 2230-ว 2299 วิธีการเดินทาง
 - ว 2231 การเดินทางด้วยพลังจิต
 - ว 2232 การเดินทางด้วยความปรารถนา
 - ว 2233 การเดินทางด้วยแสง
 - ว 2234 การเดินทางด้วยแผ่นน้ำแข็ง
 - ว 2235 การเดินทางด้วยประตูลี้
 - ว 2236 การเดินทางด้วยหมอกควัน
 - ว 2237 การเดินทางด้วยลูกพลั
 - ว 2238 การเดินทางด้วยแรงดึงดูด
- ว 2300-ว 2399 อำนาจการเรียก
 - ว 2310-ว 2319 ชนิดของการเรียก
 - ว 2311 การเรียกผู้ช่วย
 - ว 2311.1 การเรียกเทพ
 - ว 2311.2 การเรียกวิญญาณ
 - ว 2311.3 การเรียกปีศาจ
 - ว 2311.4 การเรียกบุคคล
 - ว 2312 การเรียกสัตว์
 - ว 2312.1 การเรียกนก
 - ว 2312.2 การเรียกมังกร
 - ว 2312.3 การเรียกม้าบิน
 - ว 2313 การเรียกสิ่งของ
 - ว 2313.1 การเรียกดาบวิเศษ

- ว 2320-ว 2399 วิธีการเรียก
 - ว 2321 การเรียกด้วยชื่อ
 - ว 2321.1 การเรียกชื่อบุคคล
 - ว 2321.2 การเรียกชื่อสัตว์
 - ว 2322 การเรียกด้วยการสวดมนต์
 - ว 2323 การเรียกด้วยการประกอบพิธีกรรม
 - ว 2324 การเรียกด้วยการการร้ายคาถา
 - ว 2325 การเรียกด้วยการดีดนิ้ว
 - ว 2326 การเรียกด้วยการผิวปาก
 - ว 2327 การเรียกด้วยการใช้พลังจิต
- ว 2400-ว 2499 อำนาจการป้องกัน
 - ว 2410-ว 2419 ชนิดของการป้องกัน
 - ว 2411 การป้องกันจากการโจมตี
 - ว 2412 การป้องกันจากการเปียกน้ำ
 - ว 2412.1 การเดินบนน้ำได้โดยไม่เปียก
 - ว 2412.2 การป้องกันการเปียกจากฝน
 - ว 2420-ว 2429 วิธีการป้องกัน
 - ว 2421 การป้องกันด้วยสิ่งกีดขวาง
 - ว 2422 การป้องกันด้วยความสามารถ
 - ว 2430-ว 2439 อำนาจของการป้องกัน
 - ว 2431 สามารถป้องกันจากการโจมตีได้อย่างมีประสิทธิภาพ
 - ว 2440-ว 2499 ลักษณะพิเศษของการป้องกัน
 - ว 2441 การทำลายวัตถุที่มาปะทะ
 - ว 2442 การสะท้อนกลับของพลัง
- ว 2500-ว 2599 อำนาจการหายตัว
 - ว 2510-ว 2529 ชนิดของการหายตัว
 - ว 2510-ว 2519 การหายตัวของสิ่งเหนือธรรมชาติ
 - ว 2511 การหายตัวของเทพ
 - ว 2512 การหายตัวของผู้มีเวทมนตร์

- ว 2513 การหายตัวของวิญญาณ
- ว 2514 การหายตัวของปีศาจ
- ว 2520-ว 2529 การหายตัวของมนุษย์
 - ว 2521 การหายตัวของนักบวช
- ว 2530-ว 2599 อานุภาพของการหายตัว
 - ว 2531 สามารถปรากฏตัวและหายตัวได้ตั้งใจ
- ว 2600-ว 2699 อำนาจการมองเห็น
 - ว 2610-ว 2619 ชนิดของการมองเห็น
 - ว 2611 การมีตาทิพย์
 - ว 2611.1 การมองเห็นสิ่งเหนือธรรมชาติ
 - ว 2611.1.1 การมองเห็นนางฟ้า
 - ว 2611.1.2 การมองเห็นวิญญาณ
 - ว 2611.2 การมองเห็นอดีต
 - ว 2611.2.1 การมองเห็นเหตุการณ์ในวัยเด็ก
 - ว 2611.2.2 การมองเห็นเหตุการณ์ฆาตกรรมในอดีต
 - ว 2611.3 การมองเห็นล่องหน้า
 - ว 2611.3.1 การมองเห็นเหตุการณ์ล่องหน้า
 - ว 2611.3.2 การมองเห็นความตายล่องหน้า
 - ว 2611.3.3 การมองเห็นเนื้อคู่
 - ว 2611.4 การมองเห็นระยะไกล
 - ว 2611.5 การมองเห็นสิ่งที่ปิดบังซ่อนเร้น
 - ว 2611.6 การมองเห็นผู้สูญหาย
 - ว 2611.7 การมองเห็นความทรงจำของบุคคลอื่น
 - ว 2620-ว 2629 จุดประสงค์ของการมองเห็น
 - ว 2621 เพื่อให้ความช่วยเหลือ
 - ว 2622 เพื่อเตือนอันตราย
 - ว 2630-ว 2639 ลักษณะพิเศษของการมองเห็น
 - ว 2631 สามารถปรับความเร็วของการมองเห็นได้
 - ว 2632 สามารถถ่ายทอดอำนาจการมองเห็นไปยังบุคคลอื่นได้

ว 2633 ตัวละครเอกสามารถมองเห็นได้เพียงผู้เดียว

ว 2640-ว 2699 วิธีการมองเห็น

ว 2641 การมองเห็นด้วยการใช้พลังจิต

ว 2642 การมองเห็นด้วยอวัยวะของร่างกาย

ว 2642.1 การมองเห็นด้วยดวงตาพิเศษ

ว 2642.2 การมองเห็นด้วยนิ้วมือพิเศษ

ว 2643 การมองเห็นด้วยสายลมพิเศษ

ว 2644 การมองเห็นด้วยการใช้ของวิเศษ

ว 2644.1 การจ้องมองลูกแก้ววิเศษ

ว 2645 การมองเห็นด้วยการสวดมนต์

ว 2700-ว 2799 อำนาจการแปลงร่าง

ว 2710-ว 2779 ลักษณะของการแปลงร่าง

ว 2710-ว 2719 การแปลงร่างจากคนเป็นสิ่งเหนือธรรมชาติ

ว 2711 การแปลงร่างจากคนเป็นเทวดา

ว 2712 การแปลงร่างจากคนเป็นผี

ว 2713 การแปลงร่างจากคนเป็นปีศาจ

ว 2720-ว 2729 การแปลงร่างจากสิ่งเหนือธรรมชาติเป็นคน

ว 2721 การแปลงร่างจากผีเป็นคน

ว 2730-ว 2739 การแปลงร่างจากคนเป็นคน

ว 2731 การแปลงร่างให้เหมือนกับบุคคลอื่น

ว 2731.1 การแปลงร่างภายในเพศเดิม

ว 2731.1.1 การแปลงร่างเป็นผู้ชายคนอื่น

ว 2731.1.2 การแปลงร่างเป็นผู้หญิงคนอื่น

ว 2731.2 การแปลงร่างเป็นเพศอื่น

ว 2731.2.1 การแปลงร่างจากเพศชายเป็นเพศหญิง

ว 2731.2.2 การแปลงร่างจากเพศหญิงเป็นเพศชาย

ว 2732 การเปลี่ยนแปลงอายุของบุคคล

ว 2732.1 การแปลงร่างเป็นผู้ใหญ่

ว 2732.1.1 การแปลงร่างจากเด็กชายเป็นวัยรุ่น

- ว 2732.2 การแปลงร่างเป็นคนชรา
 - ว 2732.2.1 การแปลงร่างจากหญิงสาวเป็นหญิงชรา
- ว 2733 การเปลี่ยนแปลงตัวเอง
 - ว 2733.1 การเปลี่ยนแปลงความสามารถ
 - ว 2733.2 การเปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพ
- ว 2734 การเปลี่ยนแปลงลักษณะของร่างกาย
 - ว 2734.1 การแปลงร่างร่างกายเป็นหยดน้ำ
 - ว 2734.2 การแปลงร่างร่างกายเป็นลายเส้น
 - ว 2734.3 การควบคุมกระดูกในร่างกายตนเอง
- ว 2740-ว 2749 การแปลงร่างจากคนเป็นสัตว์
 - ว 2741 การแปลงร่างจากคนเป็นนก
 - ว 2741.1 การแปลงร่างจากคนเป็นอีกา
- ว 2750-ว 2759 การแปลงร่างจากสัตว์เป็นคน
 - ว 2751 การแปลงร่างจากแมวเป็นคน
- ว 2760-ว 2769 การแปลงร่างจากสิ่งของเป็นคน
 - ว 2761 การแปลงร่างจากรูปปั้นเป็นคน
- ว 2770-ว 2779 การเปลี่ยนแปลงสิ่งของเป็นสิ่งของ
 - ว 2771 การเปลี่ยนแปลงชนิดของสิ่งของ
 - ว 2772 การแปลงสิ่งของ
- ว 2780-ว 2789 จุดประสงค์ในการแปลงร่าง
 - ว 2781 เพื่อใช้ติดตามบุคคลอื่น
 - ว 2782 เพื่อหลีกเลี่ยงจากการสังเกต
 - ว 2783 เพื่อปราบศัตรู
 - ว 2784 เพื่อปกป้องบุคคล
 - ว 2784.1 เพื่อปกป้องตัวละครเอก
 - ว 2785 เพื่อทำให้เกิดความกลัว
 - ว 2785.1 เพื่อขู่ตัวละครเอกให้เกิดความกลัว
 - ว 2786 เพื่อป้องกันจากการโจมตี
 - ว 2787 เพื่อให้มีความสามารถเพิ่มขึ้น

- ว 2788 เพื่ออำนวยความสะดวกในการเดินทาง
- ว 2789 เพื่อเปลี่ยนแปลงลักษณะของสิ่งอื่น
- ว 2790-ว 2799 วิธีการแปลงร่าง
 - ว 2791 การแปลงร่างได้ตั้งใจ
 - ว 2792 การแปลงร่างด้วยการหมุนตัว
 - ว 2793 การแปลงร่างด้วยการร่ายคาถา
- ว 2800-ว 2899 อำนาจการบิน
 - ว 2811 การบินด้วยปีก
 - ว 2812 การบินด้วยความสามารถ
 - ว 2813 การบินด้วยคาถาเวทมนตร์
- ว 2900-ว 2999 อำนาจการทำให้หยุดนิ่ง
 - ว 2910-ว 2919 ลักษณะของการทำให้หยุดนิ่ง
 - ว 2911 การทำให้บุคคลหยุดนิ่ง
 - ว 2912 การทำให้สิ่งของหยุดนิ่ง
 - ว 2913 การทำให้สภาพแวดล้อมหยุดนิ่ง
 - ว 2920-ว 2999 วิธีการทำให้หยุดนิ่ง
 - ว 2921 การทำให้หยุดนิ่งด้วยการใช้พลังจิต
 - ว 2922 การทำให้หยุดนิ่งด้วยการใช้มือวิเศษ
- ว 3000-ว 3099 อำนาจการรักษา
 - ว 3010-ว 3019 ชนิดของการรักษา
 - ว 3011 การเพิ่มพลัง
 - ว 3012 การรักษาบาดแผล
 - ว 3013 การรักษาความเจ็บปวด
 - ว 3014 การรักษาพิษ
 - ว 3015 การรักษาผู้พิการ
 - ว 3015.1 การรักษาผู้ที่ตาบอด
 - ว 3015.2 การรักษาผู้ที่กระตุกชัก
 - ว 3015.3 การรักษาผู้ที่เป็นอัมพาต
 - ว 3016 การรักษาอาการบาดเจ็บภายในร่างกาย

- ว 3017 การฟื้นคืนความทรงจำ
- ว 3018 การฟื้นคืนสติ
- ว 3020-ว 3099 วิธีการรักษา
 - ว 3021 การรักษาด้วยการใช้อวัยวะของร่างกาย
 - ว 3021.1 การรักษาด้วยการใช้มือ
 - ว 3021.1.1 การวางมือเหนือบาดแผล
 - ว 3021.1.2 การสัมผัสบาดแผล
 - ว 3022 การรักษาด้วยการนอนหลับ
 - ว 3023 การรักษาด้วยพรวิเศษ
- ว 3100-ว 3199 อำนาจการได้ยินเสียง
 - ว 3110-ว 3119 ชนิดของการได้ยินเสียง
 - ว 3111 การได้ยินเสียงทางจิต หรือโทรจิต
 - ว 3111.1 การติดต่อสื่อสารทางจิต
 - ว 3112 การได้ยินเสียงเรีกสติ
 - ว 3112.1 ตัวละครเอกได้ยินเสียงเรียกตอนใกล้ตาย
 - ว 3113 การได้ยินเสียงขอความช่วยเหลือ
 - ว 3113.1 การได้ยินเสียงขอความช่วยเหลือจากสถานที่ห่างไกล
 - ว 3114 การได้ยินเสียงเพลง
 - ว 3114.1 การได้ยินเสียงเพลงจากสวรรค์
 - ว 3120-ว 3129 อำนาจภาพของการได้ยินเสียง
 - ว 3121 เสียงที่ตัวละครเอกได้ยินเพียงคนเดียว
 - ว 3130-ว 3199 วิธีการได้ยินเสียง
 - ว 3131 การได้ยินเสียงด้วยการใช้พลังจิต
 - ว 3132 การได้ยินเสียงจากการใช้ดวงตาวิเศษ
- ว 3200-ว 3299 อำนาจการกักขัง
 - ว 3210-ว 3219 ชนิดของการกักขัง
 - ว 3211 การกักขังบุคคล
 - ว 3212 การกักขังวิญญาณ
 - ว 3213 การกักขังปีศาจ

- ว 3220-ว 3229 ลักษณะของการกักขัง
 - ว 3221 การทำให้เกิดที่คุมขัง
- ว 3230-ว 3299 วิธีการกักขัง
 - ว 3231 การกักขังด้วยการร่ายคาถา
- ว 3300-ว 3399 อำนาจการรับรู้
 - ว 3310-ว 3319 ชนิดของการรับรู้
 - ว 3311 การมีสัมผัสพิเศษ
 - ว 3311.1 การรับรู้เกี่ยวกับสิ่งเหนือธรรมชาติ
 - ว 3311.1.1 การรับรู้ได้ถึงวิญญาณ
 - ว 3311.2 การรับรู้เกี่ยวกับบุคคล
 - ว 3311.2.1 การรับรู้ความคิดของบุคคล
 - ว 3311.2.2 การรับรู้อารมณ์ความรู้สึกของบุคคล
 - ว 3311.2.3 การรับรู้ความผิดของบุคคล
 - ว 3311.2.4 การรับรู้ได้ถึงสิ่งที่บุคคลปิดบังซ่อนเร้น
 - ว 3311.2.5 การรับรู้ได้ถึงอำนาจของบุคคล
 - ว 3311.2.6 การรับรู้ล่วงหน้าว่าใครกำลังจะมา
 - ว 3311.2.7 การรับรู้ได้ถึงอาการบาดเจ็บของบุคคล
 - ว 3311.3 การรับรู้เกี่ยวกับสัตว์
 - ว 3311.3.1 การรับรู้ได้ถึงอำนาจของสัตว์
 - ว 3311.4 การรับรู้เกี่ยวกับเหตุการณ์
 - ว 3311.4.1 การรับรู้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากสถานที่ห่างไกล
 - ว 3311.4.2 การรับรู้เกี่ยวกับเหตุการณ์ล่วงหน้า
 - ว 3311.4.2.1 การรับรู้ได้ถึงกลางร้าย
 - ว 3311.4.2.2 การรับรู้ความตายล่วงหน้า
- ว 3320-ว 3399 วิธีการรับรู้
 - ว 3321 การรับรู้ด้วยการใช้พลังจิต
 - ว 3322 การรับรู้ด้วยการสัมผัส
 - ว 3323 การรับรู้ด้วยสมาธิ

ว 3400-ว 3499 อำนาจการสะกดจิต

ว 3410-ว 3419 ชนิดของการสะกดจิต

ว 3411 การสะกดจิตบุคคล

ว 3420-ว 3429 อานุภาพของการสะกดจิต

ว 3421 ทำให้บุคคลเชื่อฟัง

ว 3422 ทำให้บุคคลผ่อนคลายจากความตึงเครียด

ว 3423 ทำให้บุคคลหายจากความเจ็บปวดชั่วคราว

ว 3430-ว 3499 วิธีการสะกดจิต

ว 3431 การสะกดจิตด้วยคลื่นเสียง

ว 3432 การสะกดจิตด้วยการใช้พลังจิต

ว 3433 การสะกดจิตด้วยการใช้อวัยวะของร่างกาย

ว 3433.1 การสะกดจิตด้วยการใช้ดวงตาพิเศษ

ว 3433.2 การสะกดจิตด้วยการใช้มือพิเศษ

ว 3434 การสะกดจิตด้วยการใช้คำพูด

ว 3435 การสะกดจิตด้วยการทำสมาธิ

ว 3500-ว 3599 อำนาจการทำให้แข็งแกร่ง

ว 3510-ว 3519 วิธีการทำให้แข็งแกร่ง

ว 3511 การได้รับพลังพิเศษ

ว 3511.1 การได้รับพลังพิเศษจากเทพเจ้า

ว 3511.2 การได้รับพลังพิเศษจากปีศาจ

ว 3520-ว 3529 อานุภาพของการทำให้แข็งแกร่ง

ว 3521 ทำให้มีความแข็งแกร่งเพิ่มมากขึ้น

ว 3600-ว 3699 อำนาจการถอนเวทมนตร์

ว 3610-ว 3619 ชนิดของการถอนเวทมนตร์

ว 3611 การถอนเวทมนตร์บุคคล

ว 3611.1 การถอนเวทมนตร์ล่องหน

ว 3611.2 การถอนเวทมนตร์ที่ทำให้บินไม่ได้

ว 3611.3 การถอนเวทมนตร์อัมพาต

ว 3611.4 การถอนเวทมนตร์สะกดจิต

- ว 3611.5 การถอนเวทมนตร์ครอบงำ
- ว 3611.6 การถอนเวทมนตร์กักขัง
- ว 3611.7 การถอนเวทมนตร์ที่ทำให้เป็นโรค
- ว 3611.8 การถอนเวทมนตร์ที่ทำให้เสียชีวิต
- ว 3612 การถอนเวทมนตร์สิ่งของ
 - ว 3612.1 การถอนเวทมนตร์สิ่งของที่ถูกปีศาจครอบงำ
- ว 3613 การถอนเวทมนตร์สถานที่
 - ว 3613.1 การถอนเวทมนตร์ทำลายสถานที่
 - ว 3613.2 การถอนเวทมนตร์ปิดบังสถานที่
- ว 3620-ว 3699 วิธีการถอนเวทมนตร์
 - ว 3621 การถอนเวทมนตร์ด้วยการเรียกชื่อ
 - ว 3622 การถอนเวทมนตร์ด้วยการดื่มเลือด
 - ว 3623 การถอนเวทมนตร์ด้วยการจูบ
 - ว 3624 การถอนเวทมนตร์ด้วยการใช้คลื่นเสียง
 - ว 3625 การถอนเวทมนตร์ด้วยการใช้พลังจิต
 - ว 3626 การถอนเวทมนตร์ด้วยการทำลายสิ่งของ
- ว 3700-ว 3799 อำนาจการสร้าง
 - ว 3710-ว 3719 ชนิดของการสร้าง
 - ว 3711 การสร้างบุคคล
 - ว 3712 การสร้างสิ่งของ
 - ว 3713 การสร้างสถานที่
 - ว 3713.1 การสร้างกระโจมพิเศษ
 - ว 3713.2 การสร้างห้องพิเศษ
 - ว 3720-ว 3729 อำนาจของการสร้าง
 - ว 3721 สามารถเพิ่มจำนวนบุคคลได้
 - ว 3722 สามารถเพิ่มจำนวนสิ่งของได้
 - ว 3730-ว 3739 ลักษณะพิเศษของการสร้าง
 - ว 3731 สถานที่ที่สร้างขึ้นปรากฏและหายไปพร้อมกับผู้ใช้อำนาจ
- ว 3740-ว 3799 วิธีการสร้าง

- ว 3741 การสร้างด้วยการใช้พลังจิต
- ว 3742 การสร้างด้วยการสัมผัส
- ว 3800-ว 3899 อำนาจการทำลายวัตถุสิ่งของ
 - ว 3810-ว 3899 วิธีการทำลายวัตถุสิ่งของ
 - ว 3811 การทำลายวัตถุสิ่งของด้วยการใช้พลังจิต
 - ว 3812 การทำลายวัตถุสิ่งของด้วยการใช้มือพิเศษ
- ว 3900-ว 3999 อำนาจการครอบงำด้วยการเข้าถึง
 - ว 3910-ว 3919 ชนิดของการครอบงำ
 - ว 3911 การครอบงำบุคคล
 - ว 3912 การครอบงำสิ่งของ
 - ว 3920-ว 3999 อานุภาพของการครอบงำ
 - ว 3921 ทำให้บุคคลเชื่อฟัง
 - ว 3922 ทำให้บุคคลมีดวงตาวิเศษ
 - ว 3923 ทำให้ได้รับการปกป้องจากอันตราย
 - ว 3930-ว 3939 วิธีการครอบงำ
 - ว 3931 การครอบงำด้วยการร่ายคาถา
 - ว 3931.1 การร่ายคาถา เพื่อเรียกปีศาจ
- ว 4000-ว 4099 อำนาจการเป็นอมตะ
 - ว 4010-ว 4019 ลักษณะของการเป็นอมตะ
 - ว 4011 การฟื้นฟูร่างกายและชีวิต
 - ว 4012 การนำหัวใจออกมาจากร่างกาย
 - ว 4013 การทำให้ศีรษะหลุดออกมา
- ว 4100-ว 4199 อำนาจการเปิดและปิด
 - ว 4110-ว 4119 อำนาจการเปิด
 - ว 4110-ว 4119 ลักษณะของการเปิด
 - ว 4111 การเปิดประตู
 - ว 4112 การเปิดผนัง
 - ว 4113 การเปิดพื้น
 - ว 4114 การเปิดหนังสือ

- ว 4115 การเปิดไฟ
- ว 4120-ว 4129 วิธีการเปิด
 - ว 4121 การเปิดด้วยการร่ายบทสวด
 - ว 4122 การเปิดด้วยการใช้พลังจิต
 - ว 4123 การเปิดด้วยการใช้มือวิเศษ
- ว 4130-ว 4199 อำนาจการปิด
- ว 4130-ว 4139 ลักษณะของการปิด
 - ว 4131 การปิดประตู
 - ว 4132 การปิดพื้น
- ว 4140-ว 4149 วิธีการปิด
 - ว 4141 การปิดด้วยการใช้พลังจิต
 - ว 4142 การปิดด้วยการใช้มือวิเศษ
- ว 4200-ว 4299 อำนาจการเคลื่อนย้าย
 - ว 4210-ว 4219 ชนิดของการเคลื่อนย้าย
 - ว 4211 การเคลื่อนย้ายบุคคล
 - ว 4212 การเคลื่อนย้ายสิ่งของ
 - ว 4220-ว 4299 วิธีการเคลื่อนย้าย
 - ว 4221 การเคลื่อนย้ายด้วยการเรียกชื่อ
 - ว 4222 การเคลื่อนย้ายด้วยการใช้พลังจิต
 - ว 4223 การเคลื่อนย้ายด้วยการใช้มือวิเศษ
- ว 4300-ว 4399 อำนาจการเคลื่อนไหว
 - ว 4310-ว 4319 ลักษณะของการเคลื่อนไหว
 - ว 4311 การเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว
 - ว 4320-ว 4399 วิธีการเคลื่อนไหว
 - ว 4321 การเคลื่อนไหวด้วยแสง
 - ว 4322 การเคลื่อนไหวด้วยลม
 - ว 4323 การเคลื่อนไหวด้วยไอน์
- ว 4400-ว 4499 อำนาจการทำให้ต้องคำสาป

- ว 4410-ว 4499 ลักษณะของคำสาป
 - ว 4411 คำสาปที่ทำให้เป็นโรค
 - ว 4412 คำสาปที่ทำให้เสียชีวิต
 - ว 4413 คำสาปที่ทำให้ไร้ความสามารถ
- ว 4500-ว 4599 อำนาจการเข้าฝัน
 - ว 4510-ว 4519 จุดประสงค์ของการเข้าฝัน
 - ว 4511 การเตือนอันตรายผ่านความฝัน
 - ว 4511.1 การเตือนอันตรายแก่ตัวละครเอก
 - ว 4512 การบอกข้อมูลผ่านความฝัน
 - ว 4512.1 การบอกข้อมูลแก่ตัวละครเอก
 - ว 4513 การหลอกลวงผ่านความฝัน
 - ว 4513.1 การหลอกลวงตัวละครเอก
 - ว 4514 การหลอกหลอนผ่านความฝัน
 - ว 4514.1 การหลอกหลอนตัวละครเอก
- ว 4600-ว 4699 อำนาจการควบคุม
 - ว 4610-ว 4629 อำนาจการควบคุมเหตุการณ์
 - ว 4610-ว 4619 อำนาจภาพของการควบคุมเหตุการณ์
 - ว 4611 การปรับความเร็วช้าของเหตุการณ์
 - ว 4612 การทำให้เกิดเหตุการณ์เดิมซ้ำอีกครั้งหนึ่ง
 - ว 4620-ว 4629 วิธีการควบคุมเหตุการณ์
 - ว 4621 การควบคุมเหตุการณ์ด้วยการใช้พลังจิต
- ว 4630-ว 4699 อำนาจการควบคุมธรรมชาติ
 - ว 4630-ว 4639 ชนิดของการควบคุมธรรมชาติ
 - ว 4631 การควบคุมหิมะ
 - ว 4631.1 การทำให้เกิดหิมะ
 - ว 4632 การควบคุมน้ำแข็ง
 - ว 4632.1 การทำให้เกิดน้ำแข็ง
 - ว 4632.2 การทำให้น้ำแข็งละลาย
 - ว 4633 การควบคุมทะเลสาบ

- ว 4633.1 การทำให้น้ำในทะเลสาบแห้งขอด
- ว 4640-ว 4699 วิธีการควบคุมธรรมชาติ
 - ว 4641 การควบคุมธรรมชาติด้วยการร่ายคาถา
 - ว 4642 การควบคุมธรรมชาติด้วยการใช้พลังจิต
 - ว 4643 การควบคุมธรรมชาติด้วยการใช้อวัยวะของร่างกาย
 - ว 4643.1 การควบคุมธรรมชาติด้วยการใช้ดวงตาวิเศษ
 - ว 4643.2 การควบคุมธรรมชาติด้วยการใช้มือวิเศษ
- ว 4700-ว 4799 อำนาจการทำให้หลับ
 - ว 4710-ว 4799 วิธีการทำให้หลับ
 - ว 4711 การทำให้หลับด้วยการสะกดจิต
 - ว 4712 การทำให้หลับด้วยคาถาเวทมนตร์
- ว 4800-ว 4899 อำนาจการทำให้เกิดภาพลวงตา
 - ว 4810-ว 4819 ลักษณะของการทำให้เกิดภาพลวงตา
 - ว 4811 การทำให้มองเห็นภาพผีหลอก
 - ว 4820-ว 4829 จุดประสงค์ของการทำให้เกิดภาพลวงตา
 - ว 4821 เพื่อใช้ลวงตาศิลปิน
 - ว 4822 เพื่อขู่ให้บุคคลเกิดความกลัว
- ว 4900-ว 4999 อำนาจความคงกระพัน
 - ว 4911 ความคงกระพันจากอาวุธ
 - ว 4912 ความคงกระพันจากการเผาไหม้
 - ว 4913 ความคงกระพันจากความหนาว
- ว 5000-ว 5099 อำนาจการทำให้อ่อนแอ
 - ว 5010-ว 5019 ลักษณะของการทำให้อ่อนแอ
 - ว 5011 การทำให้บุคคลสูญเสียพลังในร่างกาย
 - ว 5020-ว 5099 วิธีการทำให้อ่อนแอ
 - ว 5021 การทำให้อ่อนแอด้วยการโจมตี
 - ว 5022 การทำให้อ่อนแอด้วยการร่ายคาถา
- ว 5100-ว 5199 อำนาจการทำให้เป็นอัมพาต

- ว 5110-ว 5119 อานาภาพของการทำให้เป็นอัมพาต
 - ว 5111 การทำให้เป็นอัมพาตชั่วขณะ
- ว 5120-ว 5199 วิธีการทำให้เป็นอัมพาต
 - ว 5121 การทำให้เป็นอัมพาตด้วยการตีดนิ้ว
 - ว 5122 การทำให้เป็นอัมพาตด้วยการสัมผัส
- ว 5200-ว 5299 อำนาจการชุบชีวิต
 - ว 5210-ว 5219 ลักษณะของการชุบชีวิต
 - ว 5211 การชุบชีวิตบุคคล
 - ว 5212 การชุบชีวิตปีศาจ
 - ว 5220-ว 5299 วิธีการชุบชีวิต
 - ว 5221 การชุบชีวิตด้วยละอองวิเศษ
 - ว 5222 การชุบชีวิตด้วยพรวิเศษ
 - ว 5223 การชุบชีวิตด้วยการเรียกชื่อ
 - ว 5224 การชุบชีวิตด้วยการร่ายคาถา
- ว 5300-ว 5399 อำนาจการทำให้สลบ
 - ว 5310-ว 5399 วิธีการทำให้สลบ
 - ว 5311 การทำให้สลบด้วยการโจมตี
 - ว 5312 การทำให้สลบการใช้พลังจิต
 - ว 5313 การทำให้สลบการใช้อวัยวะของร่างกาย
 - ว 5313.1 การทำให้สลบการใช้ดวงตาวิเศษ
 - ว 5313.2 การทำให้สลบการใช้นิ้วมือวิเศษ
- ว 5400-ว 5499 อำนาจการทำให้เสียชีวิต
 - ว 5410-ว 5419 ลักษณะของการทำให้เสียชีวิต
 - ว 5411 การเผาไหม้
 - ว 5412 การทำร้ายร่างกาย
 - ว 5420-ว 5499 วิธีการทำให้เสียชีวิต
 - ว 5421 การทำให้เสียชีวิตด้วยการใช้พลังจิต
 - ว 5422 การทำให้เสียชีวิตด้วยการใช้มือวิเศษ
- ว 5500-ว 5599 อำนาจการฟื้นฟูความเสียหาย

- ว 5510-ว 5519 ลักษณะของการฟื้นฟูความเสียหาย
 - ว 5511 การฟื้นฟูธรรมชาติที่ถูกทำลาย
 - ว 5512 การฟื้นฟูสิ่งก่อสร้างที่ถูกทำลาย
- ว 5520-ว 5529 อานาจของการฟื้นฟูความเสียหาย
 - ว 5521 การฟื้นฟูความเสียหายให้กลับสู่สภาพสมบูรณ์
- ว 5530-ว 5539 วิธีการฟื้นฟูความเสียหาย
 - ว 5531 การฟื้นฟูด้วยหมอกพิเศษ
 - ว 5532 การฟื้นฟูด้วยพริวิเศษ
- ว 5600-ว 5699 อำนาจการทำให้สว่างและมีด
 - ว 5610-ว 5619 อำนาจการทำให้สว่าง
 - ว 5611 การทำให้เกิดแสงสว่าง
 - ว 5620-ว 5699 อำนาจการทำให้มีด
 - ว 5621 การดับไฟ
- ว 5700-ว 5799 อำนาจการยึดเหนี่ยว
 - ว 5710-ว 5719 ลักษณะของการยึดเหนี่ยว
 - ว 5711 การยึดเหนี่ยวบุคคลกับสิ่งของ
 - ว 5712 การยึดเหนี่ยววิญญาณเข้าด้วยกัน
 - ว 5720-ว 5799 วิธีการยึดเหนี่ยว
 - ว 5721 การยึดเหนี่ยวด้วยแรงดึงดูด
- ว 5800-ว 5899 อำนาจการขับไล่ปีศาจ
 - ว 5810-ว 5819 วิธีการขับไล่
 - ว 5811 การขับไล่ด้วยการร่ายคาถา
- ว 5900-ว 5999 อำนาจการล่องหน
 - ว 5910-ว 5919 ลักษณะของการล่องหน
 - ว 5911 การล่องหนด้วยการถอดวิญญาณ
 - ว 5920-ว 5929 วิธีการล่องหน
 - ว 5921 การล่องหนด้วยการประกอบพิธีกรรม
 - ว 5913 การล่องหนด้วยการร่ายบทสวด
 - ว 5914 การล่องหนด้วยการทำสมาธิ

- ว 5915 การล่องหนด้วยการใช้พลังจิต
- ว 6000-ว 6099 อำนาจการลอกเลียนความสามารถ
 - ว 6010-ว 6099 ลักษณะของการลอกเลียนความสามารถ
 - ว 6011 การลอกเลียนความสามารถของเทพ
 - ว 6012 การลอกเลียนความสามารถของบุคคล
 - ว 6020-ว 6028 อนุภาพของการลอกเลียนความสามารถ
 - ว 6021 สามารถใช้อำนาจที่ลอกเลียนมาได้
 - ว 6022 สามารถใช้อำนาจให้เกิดประโยชน์ หรือโทษได้
 - ว 6030-ว 6099 วิธีการลอกเลียนความสามารถ
 - ว 6031 การลอกเลียนความสามารถด้วยการใช้อวัยวะของร่างกาย
 - ว 6031.1 การลอกเลียนความสามารถด้วยการใช้ดวงตาวิเศษ
 - ว 6031.2 การลอกเลียนความสามารถด้วยการใช้มือวิเศษ
 - ว 6032 การลอกเลียนความสามารถด้วยการร้ายคาถา
- ว 6100-ว 6199 อำนาจการทำให้ได้รับพิษ
 - ว 6110-ว 6199 วิธีการทำให้ได้รับพิษ
 - ว 6111 การทำให้ได้รับพิษด้วยการโจมตี
- ว 6200-ว 6299 อำนาจการทำให้พิการ
 - ว 6210-ว 6219 ชนิดของการทำให้พิการ
 - ว 6211 การทำให้ตาบอด
 - ว 6212 การทำให้หูหนวก
 - ว 6220-ว 6299 วิธีการทำให้พิการ
 - ว 6221 ความพิการจากการถูกปีศาจครอบงำ
 - ว 6222 ความพิการจากการได้ยินเสียงดังจนเกินไป
- ว 6300-ว 6399 อำนาจการมีอายุยืน
 - ว 6311 การมีอายุยืนกว่า 100 ปี
 - ว 6311.1 ผู้มีเวทมนตร์มีอายุมากกว่า 100 ปี
- ว 6400-ว 6499 อำนาจความอ่อนเยาว์
 - ว 6411 การฟื้นคืนความอ่อนเยาว์ด้วยตนเอง
 - ว 6411.1 ผู้มีเวทมนตร์ฟื้นคืนความอ่อนเยาว์

- ว 6500-ว 6599 อำนาจการทำให้บ้าคลั่ง
 - ว 6510-ว 6599 วิธีการทำให้บ้าคลั่ง
 - ว 6511 การถูกปีศาจครอบงำ
 - ว 6520-ว 6529 อานาภาพของการทำให้บ้าคลั่ง
 - ว 6521 ทำให้มีความสามารถเพิ่มขึ้น
- ว 6600-ว 6999 อำนาจการทำให้ลืม
 - ว 6610-ว 6919 ลักษณะของการทำให้ลืม
 - ว 6611 การทำให้สูญเสียความทรงจำ
 - ว 6620-ว 6999 วิธีการทำให้ลืม
 - ว 6621 การทำให้ลืมด้วยการใช้พลังจิต
- ว 7000-ว 7999 การครอบครองและที่มาของอำนาจวิเศษ
- ว 7100-ว 7199 การครอบครองอำนาจวิเศษ
 - ว 7110-ว 7119 อำนาจของสิ่งเหนือธรรมชาติ
 - ว 7111 อำนาจของเทพเจ้า
 - ว 7112 อำนาจของนางฟ้า
 - ว 7113 อำนาจของผู้มีเวทมนตร์
 - ว 7114 อำนาจของวิญญาณ
 - ว 7115 อำนาจของปีศาจ
 - ว 7120-ว 7129 อำนาจของบุคคล
 - ว 7121 อำนาจของผู้พยากรณ์
 - ว 7122 อำนาจของนักบวช
 - ว 7123 อำนาจของผู้ที่แข็งแกร่ง
 - ว 7124 อำนาจของเด็กกำพร้า
 - ว 7125 อำนาจของฝาแฝด
 - ว 7125.1 อำนาจของเด็กชายฝาแฝดที่รอดชีวิต
 - ว 7126 อำนาจของผู้ช่วย
 - ว 7127 อำนาจของบุคคลปริศนา
 - ว 7130-ว 7139 อำนาจของครึ่งคนครึ่งสัตว์

ว 7131 อำนาจของครึ่งคนครึ่งกิ้งก่า

ว 7132 ครึ่งคนครึ่งหงส์

ว 7200-ว 7999 ที่มาของอำนาจวิเศษ

ว 7210-ว 7219 อำนาจจากสิ่งเหนือธรรมชาติ

ว 7211 อำนาจจากเทพเจ้า

ว 7211.1 การได้รับพรวิเศษจากเทพเจ้า

ว 7212 อำนาจจากนางฟ้า

ว 7212.1 การมีดวงตาวิเศษจากอำนาจของนางฟ้า

ว 7213 อำนาจจากปีศาจ

ว 7213.1 อำนาจจากการถูกปีศาจครอบงำ

ว 7220-ว 7229 อำนาจจากอิทธิฤทธิ์

ว 7221 อำนาจจากการร้ายคาถา

ว 7222 อำนาจจากการประกอบพิธีกรรม

ว 7223 อำนาจจากการนับถือบูชา

ว 7223.1 อำนาจจากการนับถือบูชารูปปั้น

ว 7223.1.1 อำนาจการนับถือบูชารูปปั้นนางฟ้า

ว 7224 อำนาจจากการสวดมนต์

ว 7225 อำนาจจากการทำสมาธิ

ว 7226 อำนาจจากความศรัทธา

ว 7226.1 อำนาจจากความศรัทธาของตัวละครเอก

ว 7227 อำนาจจากปาฏิหาริย์

ว 7228 อำนาจจากความปรารถนา

ว 7228.1 อำนาจจากความปรารถนาของตัวละครเอก

ว 7230-ว 7239 อำนาจจากการสืบทอด

ว 7231 อำนาจที่ได้มาแต่กำเนิด

ว 7240-ว 7249 อำนาจที่เป็นรางวัลตอบแทน

ว 7241 อำนาจที่เป็นรางวัลตอบแทนจากการทดสอบ

ว 7241.1 ตัวละครเอกได้รับอำนาจวิเศษเป็นรางวัลจากการทดสอบ

ว 7250-ว 7259 อำนาจจากการเรียนรู้

- ว 7251 อำนาจการเรียนรู้จากผู้มีเวทมนตร์
- ว 7252 อำนาจการเรียนรู้จากอาจารย์
- ว 7260-ว 7269 อำนาจจากการจับ
 - ว 7261 อำนาจการจับของผู้มีเวทมนตร์
- ว 7270-ว 7279 อำนาจจากคำสาป
 - ว 7271 คำสาปของวิญญาณ
- ว 7280-ว 7289 อำนาจจากของวิเศษ
- ว 7290-ว 7299 อำนาจจากการกิน หรือการดื่ม
 - ว 7291 อำนาจจากการดื่ม
 - ว 7291.1 อำนาจที่ได้จากการดื่มเลือดของตัวละครเอก
- ว 7300-ว 7999 อำนาจจากความคิด
 - ว 7311 อำนาจที่เกิดจากความคิดของผู้มีเวทมนตร์