

勝ちたい？ならばスキル  
を与えよう

Rhino

## 【注意事項】

このPDFファイルは「ハーメルン」で掲載中の作品を自動的にPDF化したものです。

小説の作者、「ハーメルン」の運営者に無断でPDFファイル及び作品を引用の範囲を超える形で転載・改変・再配布・販売することを禁じます。

## 【あらすじ】

君さっきのコーナーはもう少しインをつくると良いよ

君は途中無駄に力みすぎ力抜いてすこし呼吸を整えなさい

ん？わたし？わたしは体を鍛えるのが最優先さ

この作品は

前半競馬 後半ウマ娘、ダメ文、作者の妄想を元に作られてる、会話が主軸、表現がものすごく少ない、誤字脱字連発、投稿初心者、気まぐれ展開、メチャクチャ短い、だれもが低評価する作品文章、一部ルール改変、アンチ・ヘイトは念のため

以上を許せるひとだけお進みください  
完結後たぶんリメイク確定

# 目次

第1話 | 1

主人公スキル（1話を先にお読み下さい）

| 7

2話 | 54

# 第1話

ん…ここは…なんもない空間もしかしてこれが流行りの異世界転生!?  
○○○○あなたはこの世界に行きたいですか…

もちろんウマ娘の世界!!

そうですか…

ならば行かせてあげましょう

やったー

あなたが馬として世界最強となればですけどね

へ?

せめてステータスみれるよう…

「よーしちゃんと元気に生まれたな…この子を競りに出してたらウチももう終わりか

…」

ここは…たしかウマ娘の世界に行きたいと言ったはずなのに…うまくたてない二足歩行から四足歩行になるだけでこうもちがうのか…

そういえばステータスみれるかな…

スピードG+

スタミナG+

パワーG+

根性G+

賢さSS

芝S ダートS

短距離S マイルS 中距離S 長距離S

逃げA 先行B 差しB 追い込みB?

スキル

固有 Верныйの証

アクシデント時速度 加速力がすごく上がる

一般スキル

9月19日までにでた全スキル(○○○○のステータス参照)

…なにこれ全適正…しかもこの感じ追い込みの？って固有スキル用だよねしかもスキルの数が多すぎて見えない…なんで金スキルとノーマルスキルが一緒なのかわからないけど、まあいいか生まれただし眠い…

3カ月たったなんかワイ競りにかけられてるらしい良いところに行けるといいな

「7番150万で落札です」

「やったー」

ゆうがワイ買ったの？女性だよね？

ロングヘアのこう大和撫子の言葉が合いそうな活発で元気そうな美人さんですね  
「ふふ初めての馬ね…みんなに女は無理言われたけど、この子で三冠とるんだから…」

おうなんかすごい闇落ちしてそうやけどまあガンバリます

「よろしくね○○○○わたしは本城 綾香、私があなたに乗るわ」

え…ゆうがワイの騎手？騎手が買いに来たの？まあエエか、やったね女性騎手だよ、よろしくお願いします

「そろそろ次がありますので」

「あ、はい またあとでね○○○○」

はい静かにまっています

三時間も馬運車で移動するのつかれまちた

「ここがあなたの厩舎よ」

おーここがワイの厩舎か……こうめちやくちやええやないか新品ほくて、んなんや奥から男が来るで

「本城さんその子が初めてのの……」

「ええ荒波さんこの子が私の初めての相棒ディープソレイユよ」

「へー賢そうでいい馬ですね」

ふふん　せやろ、うちは元ニンゲンやもん

「ソレイユこの人があなたの飼育係の荒波　荒野よ」

よろしくなー

「よろしくディープソレイユ」

「めっちゃ品定め目で見てくださいけど」

早く休ませろー

「はいはいあなたの部屋まで連れていくから」

ういーす



わたしは本城 綾香この前騎手免許とったばかりの新人よ

今日は私の乗る馬を探しに来たのでもダメね良い子が居ないもの

「次は最低値30万からダイープソレイユです」

へー安いのね期待できなさそ…う…

「50万」

この子買おう絶対

「55万」

「70万」

「100万」

「130万」

「150万」

………よし勝った

「いませんね」

「7番150万で落札です」

「やったー」

「ふふ初めての馬ね…みんなに女は無理言われたけど、この子で三冠とるんだから…」

学校でお前なんか絶対無理だからやめとけとか言われたけど絶対にこの子で勝つんだから

「よろしくねソレイユわたしは本城 綾香、私があなたに乗るわ」

「そろそろ次がありますので」

「あ、はい またあとでねソレイユ」

## 主人公スキル（1話を先にお読み下さい）

### ディープソレイユ

# Look at Currentレース中間付近で好位置にいる時に追い抜くと勢いづき進出を開始する

113 転び114 起き最終コーナーで先頭から離されているとその距離が遠いほど頑張り続けて速度を少しずつ上げる

Adventure of 564レース後半どつかで速度をわずかに上げ、ついでは見えそうなレアスキルを2つ条件を無視して発動させる

Best day ever終盤最終コーナー以降に好位置にいると速度を上げゴールまで遠い場合最高の走りですさらに加速力をちよつと上げる

Call me KINGレースを冷静に運ぶことができる残り200mで実力発揮、速度が上がる

Do Ya Breakin!終盤の直線で前の方にいると意気揚々と速度を上げる、そこが向正面の場合さらに加速力をちよつと上げる

Drain for roseレース中間付近を好位置で走行中に詰め寄られると前方のウマ娘から持久力を吸い取る

Fairy taleレース後半に好位置で競り合うと走ることにより心を躍らせて速度を上げる

GOO lst.  $\infty$ ; 最終直線までみずから崩れることなく前の方にいると速度が上がる

GET DOWN最終コーナー走行中に中団で競り合うと抜け出しやすくなる

Go☆Go☆for it! 最終コーナー以降に追い抜いていた場合、最終力線中段から速度を上げる

人氣が低い場合は奮起して上げ続ける

Guten Appetit♪最終コーナー以降に3回追い抜くと抱いた誇りを力に変えて最終直線で速度を上げ続ける

Hephaistosレース終盤で最終直線が迫ったとき高みを目指して中団から速度を上げる

I Never Goof Up!レース終盤のコーナーで中団以降のポジションから追い抜くとあきらめない心を発揮して前を目指す

I, M☆FULL☆SPEED!!レース中間に好位置で少し疲れてくると気合を入

れ直して大きく前へ踏み込む

Joyful Voyage!残り200m地点で前の方にいると速度を上げる、さらに先頭のウマ娘と近い場合パワフルな走りでわずかに前に出る

KEEPITREAL.レース後半に中団から仕掛け始める時に持てるパフォーマンスを發揮して加速力を少しずつ上げる

Nemesis最終コーナーで集団の後方の位置から前へ出る時、切れ味が増し速度が上がる

One true color残り350mを切つて前の方で後ろのウマ娘との距離が近いと譲らぬ思いで抜け出しやすくなる

Present from Xスタート後からレース後半まで好位置を維持し続けるとレース中盤に勝利への道筋を見出し速度を上げる

Pride of KINGレースを冷静に運ぶことができると残り200mで実力発揮、速度がすごく上がる

Ravissant最終コーナー以降に先団で追い抜くと煌めくような華麗な動きを披露し少しの間速度がすごく上がる

Schwarzes Schwert最終直線まで冷静に自身の計画通り走行出来れば、先頭目がけて鋭い脚で速度を上げる

Shadow Break 最終コーナー以降で外から追い抜くと怪物的な力で、速度を上げる

Ullma2レース後半のコーナーで控えていると持久力が回復する

VIP 顔パス追い抜く気持ちが湧き疲れにくくなる

〈長距離〉

YEAH☆VIVID TIME! 最終直線を走行中に好位置で追い抜くまたは詰め寄られるとテンションを上げて速度を上げる

introduction: Mybodyレース後半のコーナーで控えていると持久力が少し回復する

trigger: BEAT 最終コーナー以降に中団の内ラチ側にいると勝利への道筋を見出して最終直線で速度が上がりコース取りがうまくなる

α|star\*レース中間付近で先頭付近だと速度が少しずつ上がる、ダートレースではさらに持久力が少し回復する

∴win Q.E.D. 最終コーナーで前の方で追い抜くと勝利の方程式を導き、速度を上げる

あやしげな作戦レース後半に速度が少し上がるがすぐ疲れてしまうことがある  
ありったけラストスパートの直線で好位置にいると速度がわずかに上がる

〈中距離〉

いただき☆ストレリチア！最終コーナー突入時まで冷静に後方で控えていると残り300m地点でスピードアップの魔法をかけて速度を上げ続ける

おひとり様○自分と同じ作戦のウマ娘がいないと能力を少し発揮しやすい

お先に失礼っ！すぐ後ろにウマ娘が長くいると速度が上がる

お見通し左右に移動すると状況を把握して視野がわずかに広がる

〈作戦・追込〉

かく乱レース終盤に前の方にいると後方の視野がわずかに狭くなる

〈作戦・先行〉

がんばり屋追い抜こうとするときしばらくの間加速力がわずかに上がる

〈作戦・差し〉

きつとその先へ……！レース終盤で3番手の時に負けそうになると秘めた闘志に火が

付き速度が上がる

きらめくは海、まばゆきは君レース後半に先団にいると残りの持久力に応じたロングスタートをかけて速度をわずかに上げ続ける

くじけぬ精神レース中盤に後ろの方にいると加速力が少し上がる

〈作戦・先行〉

ぐるぐるマミートリック♡最終直線を好位置で走行中前のウマ娘との距離が近いと  
抜け出しやすくなる

ささやきレース中盤にすぐ前のウマ娘をわずかに戸惑わせる

### 〈中距離〉

しやりきレース中盤始めの方に持久力をすこく使って速度を少し上げる

### 〈作戦・逃げ〉

じやじやウマ娘上り坂で疲れにくくなる

### 〈作戦・逃げ〉

つぼみ、ほころぶ時レース中盤のコーナーで競り合っていた場合、終盤かつ最終コー  
ナー半ば以降に好位置にいると加速力が上がる

ときめきが呼ぶほうへ終盤目の下り坂で中団に控えていてゴールまで遠いとレー  
スを思いっきり楽しんで速度を上げる

どこ吹く風レース中盤に囲まれると持久力が回復する

どんっ、パツ、むんっレース中間付近で中団にいるとき気合を入れ直して持久力を回  
復し、さらに速度を少し上げる

ひらめき☆ランディング最終コーナーで前の方で競り合うと直線で抜け出しやすくな  
る



ふり絞りレース終盤にスキルを多く発動すると持久力がわずかに回復する

ぶつちぎりロードスタート後からレース後半まで前の方をキープすると気分を爆アゲして持久力を回復しさらに速度を少しずつ上げる

まき直しレース中盤に後ろの方にいると加速力がわずかに上がる

〈作戦・先行〉

まっしぐらラストスパートで前方にいると速度がわずかに上がる

〈ダート〉

まなざしレース終盤に目をつけたウマ娘の緊張感がわずかに増す

〈作戦・追込〉

わやかかわトマリンダイヴ中盤で2回スキルを使うとよりリラックスして持久力が回復する

アオハル点火・体レース中盤にアオハル魂が燃えレース中のチームメンバーのスタミナ合計値が高いほど持久力がわずかに回復する

アオハル点火・力レース終盤にアオハル魂が燃えレース中のチームメンバーのパワー合計合計が高いほど加速力がわずかに上がる

アオハル点火・根レース終盤にアオハル魂が燃えレース中のチームメンバーの根性合計が高いほど脚にちよつと力強さが宿る

アオハル点火・賢レース序盤にアオハル魂が燃えレース中のチームメンバーの賢さ合計が高いほどわずかに先を見据えて走る

アオハル点火・速レース中盤にアオハル魂が燃えレース中のチームメンバーのスピード合計が高いほど速度がわずかに上がる

アオハル燃焼・体レース中盤にアオハル魂が燃えレース中のチームメンバーのスタミナ合計が高いほど持久力が回復する

アオハル燃焼・カレース終盤にアオハル魂が燃えレース中のチームメンバーのパワー合計が高いほど加速力が上がる

アオハル燃焼・根レース終盤にアオハル魂が燃えレース中のチームメンバーの根性合計が高いほど脚に力強さが宿る

アオハル燃焼・賢レース序盤にアオハル魂が燃えレース中のチームメンバーの賢さ合計が高いほど先を見据えて走る

アオハル燃焼・速レース中盤にアオハル魂が燃えレース中のチームメンバーのスピード合計が高いほど速度が上がる

アガツてきた！レース中盤に追い抜くと速度が上がる

アクセラレーションレース中盤に追い抜くと加速力がわずかに上がる

〈マイル〉

アクセルX残り200mを切つて前の方にいると競り合いに強くなり速度が少し上がる

アクセル全開！レース中盤に追い抜くと加速力が上がる

〈マイル〉

アタシもたまには、ね？レース終盤で3番手のときに負けそうになると闘志に火が付  
き速度が少し上がる

アナタヲ・オイカケテレース後半に中団から『お友達』を追つて速度を少しずつ上げ、  
前方のウマ娘をちよつと萎縮させる

アングリングXスキージングレース終盤のコーナーで先頭にいるとこれ幸いと加速  
力を上げる

アンストツパブルレース中盤に速度が上がる

〈作戦・先行〉

イナズマステツプレーレース中盤に後ろの方にいるとしばらくの間少し囲まれにくくな  
る

〈中距離〉

ウママニア近くにウマ娘がたくさんいると速度が上がる

ウマ好み近くにウマ娘がたくさんいると速度がわずかに上がる

ウマ込み冷静レース中盤に囲まれると持久力がわずかに回復する

エンプレス・プライド最終コーナーで後ろから追い抜くと女帝たる走りで速度が少し上がる

オペレーション・Cacao中盤のコーナーで先団を走行中後ろに他ウマ娘を検知するとわずかに息を入れ、さらに速度を上げる

カッティング×DRIVE！残り200mを切つて前の方にいると競り合いに強くなり速度が上がる

キミと勝ちたいレース後半に前の方だと速度が上がり、さらに加速力がわずかに上がる。フアンが多いほど効果が高まる

キラキラ☆STARDOMレース中盤の直線で先頭を奪われそうになると譲らない  
想いが力になる

キラーチューンレース中盤に前の方だと好位置を取りやすくなる  
〈中距離〉

ギアシフトレース中盤に前の方にいるとわずかに抜かしやすくなる  
〈マイル〉

ギアチェンジレース中盤に前の方にいると抜かしやすくなる  
〈マイル〉

クリアハートレース中盤で好位置にいる時に持久力が少し回復する

クールダウン直線に入ると息を入れて疲れにくくなる

〈長距離〉

グツときて♪Chus技能で持久力を回復するとレース後半で前のほうにいる時に  
レッツラゴー！と速度を上げる

ゲインヒール・スペリアー中盤に後ろの方で順位を下げた時に、優しい光で持久力を  
回復する

コンセントレーションスタートが得意になり出遅れる時間が少なくなる

コンドル猛撃破最終コーナーで中団から前を狙う時、魂を燃え滾らせて加速力を上げ  
る

コーナー加速○華麗なコーナーワークで加速力がわずかに上がる

コーナー回復○無駄のないコーナーリングで持久力がわずかに回復する

コーナー巧者○コーナーが得意になり速度がわずかに上がる

シックスセンスレース序盤に囲まれにくくなる

〈作戦・逃げ〉

シューティングスターレース終盤に前の方で相手を抜くと勢いに乗って速度が上がる

シンパシーシンパシーの心を持つウマ娘が多いレースだと少し能力が上がる

スタミナイーターレース中盤で後ろの方にいると前方の持久力をちよつと奪う

〈長距離〉

スタミナキープレース中盤が迫ったときわずかに疲れにくくなる

〈作戦・先行〉

スタミナグリッドレース中盤で後ろの方にいると前方の持久力をわずかに奪う

〈長距離〉

スピードイーターレース中盤に前の方にいると後ろの速度をわずかに奪う

〈マイル〉

スピードスター最終コーナーで抜け出しやすくなる

〈作戦・先行〉

スプリントギア直線で加速力がわずかに上がる

〈短距離〉

スプリントターボ直線の加速力が上がる

〈短距離〉

スリップストリーム前のウマ娘のすぐ後ろに付けると風の抵抗をわずかに受けにく

くなる

スリーセブン残り距離が777mの時にわずかに元気が出る

スーパーラッキーセブン枠番が7の時に良いことが起きる場合がある

タイムマン！デッドヒート！最終直線で後ろの方から外を回って追い抜く時、速度を上げる

チャージ完了！全速前進！残り300m付近で前の方だと速度を少し上げる、ちょうど坂を登りきったところだった場合はすごく上げる

チャート急上昇！レース中盤に競り合うと速度が上がる

〈ダート〉

テンポアップレース中盤に前の方だとわずかに好位置を取りやすくなる

〈中距離〉

ディオスクロイの流星最終直線で先頭から離されていると星に導かれるように速度が上がる

最後方付近にいる場合はすごく上がる

トップランナーレース序盤または中盤に追い抜きや競り合いに強くなる

〈作戦・逃げ〉

トリック（前）レース中盤に前の方にいると後ろの掛かったウマ娘がわずかに疲れる  
トリック（後）レース中盤で後ろの方にいると前の掛かったウマ娘がわずかに疲れる

ナイター○ナイターのレースが少し得意になる

ノンストップガールラストスパートで前を塞がれた時の立ち回りがうまくなる

ハヤテ一文字直線で速度が上がる

パス上手追い抜く気持ち湧きわずかに疲れにくくなる

### 〈長距離〉

ピュリテイオブハートレース中盤で好位置にいる時に持久力が回復する

フラワリー☆マニユーバ最終コーナーで前の方で抜くと速度が後ろの方で抜くと加

速度が上がる

フルスロットルレース中盤に持久力をすぐく使って速度を少し上げる

### 〈作戦・差し〉

ブリリアント・レッドエースレース後半で一番をキープし続ける力を発揮する

ブルーローズチエイサー最終直線で抜け出した時に強い意志を持って速度が上がる

ブレイクスルーレース中盤に最後方付近で速度がわずかに上がり、コース取りがわず

かにうまくなる

### 〈作戦・追込〉

ブレイズ・オブ・プライド最終コーナーで後ろから追い抜くと女帝たる走りで速度が

上がる



プランXレース終盤が迫ったとき前の方にいると抜かしやすくなる

〈短距離〉

プランチャ☆ガナドール最終直線で余力を持って前にいるとより優位を保ちやすくなる

ペースアツプレース中盤に追い抜くと速度がわずかに上がる

ペーススキープレース中盤に追い抜かれると持久力がわずかに回復する

ホークアイレース序盤に観察力が高まり視野を少し広く持てる

〈中距離〉

ポジシヨンセンスレース序盤にコース取りがうまくなる

マイペースレース中盤初めの方に中団にいると速度をわずかに落として持久力をす

こし回復する

〈長距離〉

マイルの支配者レース序盤に前方にいると差を広げやすくなる

〈マイル〉

マイルコーナー○コーナーで速度がわずかに上がる

〈マイル〉

マイル直線○直線で速度がわずかに上がる

## 〈マイル〉

ライトニングステップレース中盤に後ろの方にいるとしばらくの間囲まれにくくなる

## 〈中距離〉

ラッキーセブン枠番が7の時に少し良いことが起こる場合がある

リスタートレース序盤にハナを取れていないと前のウマ娘の動きをわずかに鈍くする

## 〈作戦・逃げ〉

リラックスレース終盤に持久力が回復する

## 〈作戦・差し〉

リードキープレース中盤に差をつけ先頭だとリードをわずかに保ちやすい

## 〈長距離〉

レコメンドレース中盤に競り合おうと速度がわずかに上がる

## 〈ダート〉

レッツ・アナボリック！レース終盤のコーナーで前の位置につこうとして加速力が上がる

レッドエースレース後半で一番をキープし続ける力をわずかに発揮する

レディー、どんっ！レース中間付近で中団にいるとき気合を入れ直して持久力を少し回復し、さらに速度をわずかに上げる

レースプランナーレース中盤で疲れにくくなる

〈作戦・先行〉

レーンの魔術師レース終盤にコース取りがうまくなる

ワクワクよいいドン最終コーナーで後ろの方にいると近くのウマ娘を見て持久力を少し回復する

ワクワククライマックス最終コーナーで後ろの方にいると近くのウマ娘を見て持久力を回復する

ワンチャンスレース終盤に後ろの方にいると加速力がわずかに上がる

〈中距離〉

ヴィクトリーショット！最終コーナーで好位置にいると弾みを付けて加速力が上がる

ヴィットーリアに捧ぐ舞踏最終コーナーで前の方で競り合うと王たる輝きで速度が上がる

一匹狼自分だけが一匹狼の心を持つレースで少し能力が上がる

一意専心出遅れずにスタートを切れると中盤始めの方で持久力をすごく回復する

〈先行・長距離〉

一期の夢、刹那の飛翔最終直線で後ろのウマ娘と距離が近いとこの瞬間に懸け持久力をわずかに使い少しの間速度がすぐく上がる

一番星レース後半に呼吸を整え前へ踏み込む

育成で重ねた勝利の数だけ効果が高まる

一陣の風直線で加速力が上がる

上昇気流レース終盤に後ろの方だと追い抜く力がわずかに上がる

〈マイル〉

下り坂巧者下り坂で速度がわずかに上がる

下校の楽しみ下り坂でわずかに疲れにくくなる

〈作戦・追込〉

下校後のスペシャリスト下り坂で疲れにくくなる

〈作戦・追込〉

不屈の心レース中盤に追い抜かれると持久力が回復する

不沈艦、抜锚オツ！レース中間からロングスパートをかけて速度が少しずつ上がる

中京レース場○中京レース場が少し得意になる

中山レース場○中山レース場が少し得意になる

中距離コーナー○コーナーで速度がわずかに上がる

〈中距離〉

中距離直線○直線で速度がわずかに上がる

〈中距離〉

乗り換え上手レース終盤で加速力が上がる

〈作戦・差し〉

二の矢レース中盤にハナが取れていないと加速力がわずかに上がる

〈作戦・逃げ〉

交流重賞○交流重賞のレースが少し得意になる

京都レース場○京都レース場が少し得意になる

仕掛け拔群レース終盤に後方にいると追い込み態勢に入り位置をわずかに上げる

〈作戦・追込〉

仕掛け準備レース中盤でしばらくの間ゴールに向けて準備を少し整える

〈短距離〉

伏兵○4番人気以下のレースで能力を少し発揮しやすい

位置取り押し上げレース中盤で速度がわずかに上がる

〈作戦・差し〉

余裕綽々レース中盤が迫ったとき疲れにくくなる

〈作戦・先行〉

優等生×バクシンⅡ大勝利ツレース後半に前の方で競り合うとバクシンカ(?)を發揮、速度が上がる

先手必勝レース序盤で行きやすくなる

〈作戦・逃げ〉

先行けん制レース序盤に作戦・先行のウマ娘をけん制してわずかに疲れやすくなる

先行ためらいレース終盤に作戦・先行のウマ娘をためらわせて速度をわずかに下げる

先行のコツ○良い位置に少しつきやすくなる

〈作戦・先行〉

先行コーナー○コーナーで速度がわずかに上がる

〈作戦・先行〉

先行焦りレース中盤に作戦・先行のウマ娘を焦らせてわずかに疲れやすくなる

先行直線○直線で速度がわずかに上がる

〈作戦・先行〉

先行駆け引き作戦が先行のウマ娘が掛かると落ち着くまで時間がかかる

先陣の心得レース中盤に差をつけ先頭だとリードを保ちやすい

〈長距離〉

先頭の景色は譲らない……！最終直線で差を付けて先頭にいるときらなる脚を使つて、速度を上げる

先頭プライドレース序盤または中盤に追い抜きや競り合いにわずかに強くなる

〈作戦・逃げ〉

先駆けレース序盤でわずかに前に行きやすくなる

〈作戦・逃げ〉

光芒一閃直線で速度が上がる

〈中距離〉

光芒円刃コーナーで速度が上がる

〈中距離〉

全力Vサインツ！最終直線で競り合いに負けない気持ち湧き、速度が少し上がる

全身全霊ラストスパートで速度が上がる

全速前進！ラストスパートで前方にいると速度が上がる

〈ダート〉

八方にらみレース終盤に他のウマ娘が動揺する

〈作戦・差し〉

内弁慶最終コーナーで内ラチ（内側の柵）側にいると速度がわずかに上がる  
 〈長距離〉

内枠得意○枠番が1、3のレースが少し得意になる

内的体験最終コーナーで内ラチ側にいると速度が上がる

〈長距離〉

円弧のマエストロ無駄のないコーナリングで持久力が回復する

冬ウマ娘○冬のレースが少し得意になる

冴える思考スキルで持久力を回復しているとレース中盤始めの方に後方で速度がわずかに上がる

〈ダート〉

冷静前が詰まった時に落ち着いて態勢をわずかに立て直す

〈作戦・追込〉

冷静沈着前が詰まった時に落ち着いて態勢を立て直す

〈作戦・追込〉

出力10000%！レース中盤始めの方に持久力をすごく使って速度をすごく上げる

〈作戦・逃げ〉

函館レース場○函館レース場が少し得意になる



切り開く者レース中盤に前の方にいると疲れにくくなる

〈中距離〉

初嵐秋のレースが得意になりスピードとパワーが上昇する

別腹タンク力尽きそうになったとき走る気力がわずかに回復する

〈長距離〉

前のめりレース中盤に後ろの方にいると速度がわずかに上がる

〈中距離〉

前列狙いレース終盤に少し前を目指す体勢をとる

〈ダート〉

前途洋々レース中盤に前の方にいるとわずかに疲れにくくなる

〈中距離〉

努力家追い抜こうとするときしばらくの間加速力が少し上がる

〈作戦・差し〉

勇往邁進レース中盤に持久力をすこく使って速度をすこく上げる

〈作戦・差し〉

勝ち鬨ワツシヨイ！前方にいるとき、レース後半の第3コーナーで速度を少し上げる。または、終盤の真正面で力強く、前に踏み込む

勝利のキッス☆最終コーナーで前の方で競り合うと直線でわずかに抜け出しやすくなる

勝利のチケツトを、君にツ！最終直線で競り合いに負けない強い気持ちが湧き、速度が上がる

勝利の機運レース終盤が迫ったとき前方にいと速度が上がる

〈ダート〉

勝利の鼓動残り200m地点で前の方にいると道を開いてすぐ抜け出しやすくなる

勝利への執念最終コーナーで追い抜かれると差し返しやすくなる

〈中距離〉

勢い任せ上り坂でわずかに疲れにくくなる

〈作戦・逃げ〉

十万里キ上り坂で速度がわずかに上がる

〈作戦・差し〉

千里眼レース序盤に観察力が高まり視野を広く持てる

〈中距離〉

博打うちレース後半に速度がすぐ上がるがすぐ疲れてしまうことがある

危険回避レース序盤に少し囲まれにくくなる

〈作戦・逃げ〉

右回り○右回りコースが少し得意になる

右回りの鬼右回りコースが得意になりスピードとパワーが上昇する

善後策レース終盤が迫ったとき前の方にいるとわずかに抜かしやすくなる

〈短距離〉

土煙レース序盤に先頭にいるときすぐ後ろにいるウマ娘の速度がわずかに下がる

〈ダート〉

圧倒的リードレース中盤に大きく差をつけ先頭だとリードを保ちやすい

〈短距離〉

圧迫感レース後半に息を入れたウマ娘をわずかに萎縮させる

〈ダート〉

地固めレース序盤にスキルを多く発動すると加速力がわずかに上がる

垂れウマ回避ラストスパートで前が塞がれた時の立ち回りがわずかにうまくなる

夏ウマ娘○夏のレースが少し得意になる

外差し準備最終コーナーで外から追い抜くと速度がわずかに上がる

〈作戦・差し〉

外枠得意○枠番が6く8のレースが少し得意になる

夢の先へ、輝け！ラストスパートの最終直線に中団以降で速度を少しずつ上げ、効果中スキルを発動すると3回まで効果が増える

夢の途中レース後半に前の方だと速度がわずかに上がり、加速力がほんのわずかに上がる。ファンが多いほど効果が高まる

大きなリードレース中盤に大きく差をつけ先頭だとリードをわずかに保ちやすい

#### 〈短距離〉

大井レース場○大井レース場が少し得意になる

大局観レース中盤に観察力が高まり視野を広く持てる

#### 〈作戦・差し〉

大胆不敵レース後半に中団にいと速度が上がりさらに加速力がちよつと上がる

#### 〈作戦・差し〉

大逃げ通常の逃げの作戦よりさらに大きく後続を引き離して、そのまま最後まで逃げ切ろうとする

#### 〈作戦・逃げ〉

天命士レース終盤に後ろの方にいと視野が広くなる

#### 〈作戦・追込〉

奇術師レース終盤で前方のウマ娘の視野が狭くなる

〈長距離〉

好位追走レース中盤でわずかに疲れにくくなる

〈作戦・先行〉

好転一息直線で持久力が回復する

姉御肌追い抜きが成功しやすくなる

〈マイル〉

姫たるもの、勝利をこの手に最終直線を走行中に中団で競り合うと可憐にぶっ飛ばして速度を上げる

威風堂々、夢錦！終盤最終コーナーでスキルを発動すると声援を胸に速度を少し上げる、中山レース場ならすぐく上げる

学級委員長＋速さⅡバクシンレース後半に前の方で競り合うとバクシン力（？）を発揮して、速度が少し上がる

対抗意識○自分と同じ作戦のウマ娘が多いと能力を少し発揮しやすい

尊み☆ラストスパ（▽）ートレース終盤に2回追い抜くと間近で拝むウマ娘ちゃんのあまりの尊さに思わず速度を上げる

小休憩レース終盤に持久力がわずかに回復する

## 〈作戦・差し〉

小倉レース場○小倉レース場が少し得意になる

尻尾の滝登りレース中盤にスキルを多く発動すると速度が上がる

尻尾上がりレース中盤にスキルを多く発動すると速度がわずかに上がる

展開窺いレース中盤が迫ったとき後ろの方だとわずかに疲れにくくなり前の速度を

ちよつと下げる

## 〈マイル〉

川崎レース場○川崎レース場が少し得意になる

左回り○左回りコースが少し得意になる

巧みなステツプコース取りがわずかにスムーズになる

## 〈作戦・先行〉

差しけん制レース序盤に作戦・差しのウマ娘をけん制してわずかに疲れやすくする

差しためらいレース終盤に作戦・差しのウマ娘をためらわせて速度をわずかに下げる

差しのコツ○良い位置に少しつきやすくなる

## 〈作戦・差し〉

差しコーナー○コーナーで速度がわずかに上がる

## 〈作戦・差し〉

差し切り体勢レース終盤で加速力がわずかに上がる

〈作戦・差し〉

差し焦りレース中盤に作戦・差しのウマ娘を焦らせてわずかに疲れやすくする

差し直線○直線で速度がわずかに上がる

〈作戦・差し〉

差し駆け引き作戦が差しのウマ娘が掛かると落ち着くまで時間がかかる

布石レース序盤に後ろにいると前の動きをわずかに鈍くする

〈マイル〉

布陣レース序盤に後ろにいると前の動きを鈍くする

〈マイル〉

幻惑のかく乱レース終盤に前の方にいると後方の視野が少し狭くなる

〈作戦・先行〉

弧線のプロフェッサーコーナーが得意になり速度が上がる

強攻策レース中盤に後方にいるとしばらくの間速度が少し上がる

〈作戦・追込〉

影打レース終盤が迫ったとき前方にいると速度がわずかに上がる

〈長距離〉

彼方、その先へ：落ち着いたまま、中盤の仕掛けどころのまたは終盤の勝負どころのコーナーを中団で進むと奮い立ち加速力が上がる

後方待機レース中盤に脚を溜めてわずかに疲れにくくなる

〈作戦・追込〉

後方釘付レース序盤に前の方にいると後方のウマ娘が少し萎縮する

〈短距離〉

徹底マーク○一番人気のウマ娘と作戦が同じだと能力を少し発揮しやすい

快走かな、快走かな！レース前半、中団以降に控え続けると追い比べをしたとき、江戸っ子の底力を見せつけて速度をすごく上げる

怒濤の追い上げレース終盤で追い抜くと速度が上がる

〈長距離〉

急ぎ足レース中盤でわずかに前に行きやすくなる

〈作戦・逃げ〉

急浮上レース終盤に中団以降にいると加速力がわずかに上がる〈ダート〉

恐れぬ心レース後半に中団にいと速度がわずかに上がりさらにほんの加速力がちよつと上がる

〈作戦・差し〉



恵福バルカローレ残り400m地点で先団だと少しの間速度を上げる、それまでに7回スキルを使っている場合はすぐく上げる

凶殺術レース序盤に前の方にいると後方のウマ娘が萎縮する

〈短距離〉

意気衝天レース終盤が迫ったとき前方にいると速度が上がる

〈短距離〉

意気込み十分レース終盤に前方にいると加速力がわずかに上がる

〈ダート〉

慧眼レース中盤が迫ったとき後ろの方だと疲れにくくなり前の速度を少し下げる

〈マイル〉

憧れは桜を越える！残り300mを切って好位置にいるとき、前のウマ娘との距離が近いと、強い想いが花開き速度が上がる

打開策レース中盤に最後方付近で速度がわずかに上がり、コース取りがわずかにうまくなる

〈作戦・追込〉

技巧派コース取りが少しスムーズになる

〈作戦・先行〉

抜かりなし出遅れずにスタートを切れると中盤始めの方で持久力を少し回復する

〈先行・長距離〉

抜け出し準備最終コーナーでわずかに抜け出しやすくなる

〈作戦・先行〉

抜け駆け禁止レース序盤に後ろの方にいると前方のウマ娘をわずかに焦らせ動きをちよつと鈍くする

〈短距離〉

抜群の踏み込みパワーが十分に強いとスピードが上がる

パワーが十二分に仕上がっている場合はすぐく上がる

〈ダート〉

押し切り準備最終コーナーで先頭をわずかにキープしやすくなる

〈作戦・逃げ〉

攻めの姿勢レース中盤に速度がわずかに上がる

〈作戦・先行〉

新潟レース場○新潟レース場が少し得意になる

日本一のウマ娘期待を背負った強い想いが力に変わり最終コーナーで速度が上がる

〈長距離〉

早仕掛けレース中盤に後方にいるとしばらくの間速度がちよつと上がる

〈作戦・追込〉

昇り龍最終コーナーで外から追い抜くと速度が上がる

〈作戦・差し〉

明るい兆しレース終盤が迫ったとき前方にいると速度がわずかに上がる

〈ダート〉

春ウマ娘○春のレースが少し得意になる

春一番春のレースが得意になりスピードとパワーが上昇する

晦冥を照らせ永遠の耀き最終直線に入ったとき好位置につけていると強い意志で速

度が上がる。先頭が近い場合はすぐ上がる

晴れの日○晴れの日○のレースが少し得意になる

曇りの日○曇りの日のレースが少し得意になる

曲線のソムリエ華麗なコーナーワークで加速力が上がる

最強の名を懸けて最終コーナー以降に前めで力が尽きかけ詰め寄られると速度が上がる

月影一閃直線で速度が上がる〈作戦・追込〉

末脚ラストパートで速度がわずかに上がる

札幌レース場○札幌レース場が少し得意になる

束縛レース終盤に後ろの方にいると前の速度をわずかに下げる

〈中距離〉

来てください来てください！レース終盤で前方が詰まるとお告げの力で少し道を切り開く

来ます来てます来させます！レース終盤に前方が詰まるとお告げの力で道を切り開く

東京レース場○東京レース場が少し得意になる

栄養補給レース中盤に持久力がわずかに回復する

〈作戦・先行〉

根幹距離○根幹距離（400mの倍数）が少し得意になる

様子見レース中盤に後ろの方だとわずかに疲れにくくなり加速力がちよつと上がる

〈短距離〉

気合十分最終コーナーで後ろの方にいると速度がわずかに上がる

〈作戦・マイル〉

気炎万丈レース中盤に中団で競り合うと持久力が少し回復しさらに速度が少し上がる

〈中距離〉

気迫を込めてレース中盤で前の方にいると後ろの速度をほんのわずかに下げ自分の速度をわずかに上げる

〈中距離〉

汝、皇帝の神威を見よレース終盤に3回追い抜くと最終直線で速度がすごく上がる  
決意の直滑降り坂が少し得意になる

〈作戦・先行〉

決死の覚悟ラストスパートの直線で好位置にいると速度が上がる

〈中距離〉

油断大敵レース後半に息を入れたウマ娘を萎縮させる

〈ダート〉

波乱注意砲！レース中間からロングスパートをかけて速度がわずかに上がる  
泥遊び〇バ場状態が重か不良のレースが得意になりスピードが少し上がる

〈ダート〉

注目の踊り子レース序盤にコース取りがすごくうまくなる

泰然自若レース中盤初めの方に中団にいると速度をわずかに落として持久力をすごく回復する

## 〈長距離〉

淀の申し子京都レース場が得意になりスタミナと賢さが上昇する

深呼吸直線に入ると息を入れてわずかに疲れにくくなる

## 〈長距離〉

準備万全！レース中盤でしばらくの間ゴールに向けて準備を整える

## 〈短距離〉

潜伏態勢レース中盤が迫ったとき後方にいると持久力を回復する

## 〈作戦・差し〉

火事場のバ鹿力力尽きそうになったとき走る気力が復活する

## 〈長距離〉

烈火繚乱、無敵之舞最終コーナー以降に追い抜いていた場合残り300mを切つて先

団にいるとき烈火の如き闘争心で速度が上がる

烈風一閃直線で速度が上がる

## 〈長距離〉

煌星のヴォードヴィル最終直線で前の方で少し抜け出していると輝きを増し速度がす

ごく上がる

熱いまなざしレース終盤に目を付けたウマ娘の緊張感が増す〈作戦・追込〉

熱血☆アミーゴ最終直線で余力を持つて前にいるとわずかに優位を保ちやすくなる  
熱血!!風紀アタック終盤最終コーナー以降に後方から迫ると短い間加速力がちよつと上がり追い抜くと3回まで効果と時間が増える

燃える筋肉!レース終盤のコーナーで前の位置につこうとして加速力が少し上がる  
狙うは最前列!レース終盤に前を目指す体勢をとる

〈ダート〉

独占力レース終盤に上位約50%以下にしていると前の速度を下げる

〈中距離〉

理運開かりて翔る終盤が迫った時どこかで速度を少し上げ、さらに能力を引き出すスキルの発動数に応じて速度と加速力を上げる  
疾風怒濤レース終盤に後方にいると追い込み態勢に入り位置を上げる

〈作戦・追込〉

登山家上り坂がわずかに上手くなる

白い稲妻、見せたるで!レース後半の直線で好位置にいるまたは中団から前を狙うと稲妻の如く駆けて行く

百万バリキ上り坂で速度が上がる

〈作戦・差し〉

盛り返しレース中盤に後ろの方にいると速度がわずかに上がる

〈ダート〉

盛岡レース場○盛岡レース場が少し得意になる

目くらましレース終盤で前方のウマ娘の視野が少し狭くなる

〈長距離〉

目指せセンター！レース終盤に前方にいると加速力が上がる

〈ダート〉

直滑降下り坂がわずかに得意になる

〈作戦・先行〉

直線一気ラストスパートの直線で加速力がわずかに上がる

〈作戦・追込〉

直線加速直線で加速力がわずかに上がる

直線回復直線で持久力がわずかに回復する

直線巧者直線で速度がわずかに上がる

真つ向勝負レース終盤に上位約50%にいると加速力がわずかに上がる

〈作戦・先行〉

真打レース終盤が迫ったとき前方にいると速度が上がる



〈長距離〉

眠れる獅子レース中盤に脚を溜めて疲れにくくなる

〈作戦・追込〉

短距離コーナー○コーナーで速度がわずかに上がる

〈短距離〉

短距離直線○直線で速度がわずかに上がる

〈短距離〉

砂の玄人レース中盤に後方にいると持久力が回復し速度が上がる

〈ダート〉

砂塵慣れレース中盤に後方にいると持久力がわずかに回復する

〈ダート〉

砂浴び○前のウマ娘のすぐ後ろに付けると速度がわずかに上がる

〈ダート〉

破竹の勢い最終コーナーで後ろの方にいると速度が上がる

〈作戦・マイル〉

神業ステツプ左右に動いても疲れにくくなる

〈中距離〉

福島レース場○福島レース場が少し得意になる

禾スナハチ登ルレース後半に後方で詰め寄られるとマシマシの幸運パワーが身体に  
実り速度が上がる

秋ウマ娘○秋のレースが少し得意になる

積極策レース序盤に前方にいるとわずかに差を広げやすくなる

〈マイル〉

究極テイオーステップ最終直線で前と差が詰まると華麗な脚取りで速度がすぐ上がる

空回り先頭で大きくリードし過ぎると少し疲れてしまいがちになる

策士レース終盤に後ろの方にいると視野がわずかに広くなる

〈作戦・追込〉

精神一到最終直線で後ろの方から追い抜くと末脚を使って速度が少し上がる

精神一到何事か成らざらん最終直線で後ろの方から追い抜くと末脚を使って速度が  
上がる

紅焰ギア／LP1211—M最終コーナー以降で前の方にいるとギアを変えて加速  
力が上がる

絶対は、ボクだ最終直線で前の方で追いついていないと不屈の闘志で速度が上がる

綺羅星レース後半にちよつと呼吸を整え前へ踏み込む

育成で重ねた勝利の数だけ効果が高まる

鬨り退く、さざめきの矢最終コーナー以降に先団で詰め寄られると闘志を燃やして速度を上げる

聖夜のミラクルラン！スキルで持久力を3回以上回復するとレース後半で勝利に向かい呼吸を整えて力強く踏み込んでいく

脱出術レース中盤で前に行きやすくなる

〈作戦・逃げ〉

臨機応変レース終盤にコース取りが少しうまくなる

自制心賢さが上がり、少し掛かりづらくなる

船橋レース場○船橋レース場が少し得意になる

良バ場○「良」のバ場状態が少し得意になる

良バ場の鬼「良」のバ場状態が得意になりパワーとスピードが上昇する

荒ぶる旋風レース中盤で前の方にいると後ろの速度をわずかに下げ自分の速度を上げる

〈中距離〉

薫風、永遠なる瞬間をレース中盤で前の方から仕掛け始める時に速度が上がる

見惚れるトリックレース中盤に前の方にいると後ろの掛かったウマ娘が疲れる  
視界良好！異常なし！左右に移動すると状況を把握して視野が少し広がる

〈作戦・追込〉

詰め寄りレース終盤に後ろの方だとわずかにスパートしやすくなる

〈短距離〉

読解力レース中盤に観察力が高まり視野をわずかに広く持てる

〈作戦・差し〉

豪脚レース終盤に後ろの方だと追い抜く力が上がる

〈マイル〉

負けん気追い抜きがわずかに成功しやすくなる

〈マイル〉

貴顕の使命を果たすべく最終コーナーで前の方にいると抜かせない覚悟を決めて

速度が上がる

起死回生レース終盤に後ろの方にいると加速力が上がる

〈中距離〉

踏み込み上手パワーが十分に強いとスピードがわずかに上がる

パワーが十二分に仕上がっている場合は少し上がる

〈ダート〉

軽い足取りレース終盤が迫ったとき前方にいと速度がわずかに上がる

〈短距離〉

軽やかステップ左右に動いてもわずかに疲れにくくする

〈中距離〉

轟！トレセン応援団！！レース前半、掛からず最後方付近に控え続けていると、最終直線で気合を爆発させて加速力が上がる

迅速果斷レース中盤で速度が上がる

〈作戦・差し〉

迫る影ラストスパートの直線で加速力が上がる

〈作戦・追込〉

追い上げレース終盤で追い抜くと速度がわずかに上がる

〈長距離〉

追込けん制レース序盤に作戦・追込のウマ娘をけん制してわずかに疲れやすくする

追込ためらいレース終盤に作戦・追込のウマ娘をためらわせて速度をわずかに下げる

追込のコツ○良い位置に少しつきやすくなる

〈作戦・追込〉

追込コーナー○コーナーで速度がわずかに上がる

〈追込〉

追込焦りレース中盤に作戦・追込のウマ娘を焦らせてわずかに疲れやすくする

追込直線○直線で速度がわずかに上がる

〈作戦・追込〉

追込駆け引き作戦が追込のウマ娘が掛かると落ち着くまで時間がかかる

逃げけん制レース序盤に作戦・逃げのウマ娘をけん制してわずかに疲れやすくする

逃げためらいレース終盤に作戦・逃げのウマ娘をためらわせて速度をわずかに下げる

逃げのコツ○良い位置に少しつきやすくなる

〈作戦・逃げ〉

逃げコーナー○コーナーで速度がわずかに上がる

〈作戦・逃げ〉

逃げ焦りレース中盤に作戦・逃げのウマ娘を焦らせてわずかに疲れやすくする

逃げ直線○直線で速度がわずかに上がる

〈作戦・逃げ〉

逃げ駆け引き作戦が逃げのウマ娘が掛かると落ち着くまで時間がかかる

逃亡者最終コーナーで先頭をキープしやすくなる

〈作戦・逃げ〉

遊びはおしまいつ！すぐ後ろのウマ娘が長くいると速度がわずかに上がる

道悪○「稍重」「重」「不良」のバ場状態が少し得意になる

鋭い眼光レース終盤に他のウマ娘がわずかに動揺する

〈作戦・差し〉

鋼の意志レース序盤または中盤に前が詰まった時に強い意志を保ち持久力が回復する

罅迫り合いレース終盤に上位約50%にいとと加速力が上がる

〈作戦・先行〉

長距離コーナー○コーナーで速度がわずかに上がる

〈長距離〉

長距離直線○直線で速度がわずかに上がる

〈長距離〉

闘争心レース中盤に中団で競り合うと持久力がちよつと回復しさらに速度がわずかに上がる

〈中距離〉

阪神レース場○阪神レース場が少し得意になる

隠れ蓑レース序盤または中盤に前が詰まった時に隠れて持久力がわずかに回復する  
集中力スタートが得意になり出遅れる時間がわずかに少なくなる

雨の日○雨の日のレースが少し得意になる

雪の日○雪の日のレースが少し得意になる

電撃の煌めきレース終盤に後ろの方だとスパートしやすくなる

#### 〈短距離〉

静かな呼吸レース中盤が迫ったとき後方にいると持久力をわずかに回復する

#### 〈作戦・差し〉

非根幹距離○非根幹距離（400mの倍数以外）が少し得意になる

食いしん坊レース中盤に持久力が回復する

#### 〈作戦・先行〉

食い下がり最終コーナーで追い抜かれるとわずかに差し返しやすくなる

#### 〈中距離〉

高揚感レース中盤に後ろの方にいると速度が上がる〈中距離〉

魅惑のささやきレース中盤にすぐ前のウマ娘を惑わせる

#### 〈中距離〉

麗しき花信風レース後半に中団から残り持久力に応じたロングスパートをかけて速



度をわずかに上げ続ける

## 2話

…生まれて1年たった本城さんは馬主兼騎手だったルールはどうなっているんだろ  
う？

「誕生日おめでとうソレイユ、はいリンゴ」

「ありがとうございます本城さんおいしい」

「今日から調教よ、わたしと同じ新人調教師の田中さんに来てもらったわ」

「よろしくデイープソレイユ田中 大賞だ」

「おもしろくして調教開始？いつデビューだろう」

「とりあえず、さわるぞ」

「どうぞどうぞ」

「さわれたな、鞍のせてみるか…」

「どうぞどうぞ」

「…ソレイユ暴れないですね」

「ええ賢いからね」

「これなら2歳になってすぐデビューもできそうです」

まじか嬉しいなー

「乗れるか？」

どうぞどうぞで

「軽く歩いてくれ」

はいはい

「ソレイユ言葉わかるのか？ そんなまさかな…」

「たぶんソレイユ理解してますよ頼めば厩舎にもはいつてくれますもん」

「ふむ好きないように全力で走ってくれ」

まかせてくださいな

トドトドトド

「おう…これはすごいこれ俺の調教必要ない気が…それにこの感じは」

ふふーん

『おにーちゃん』

『ん、カレンか』

そうかわいいかわいい妹みたいな子カレンチャンだ本城さんが連れてきたときびつた、G1馬そしてうま娘の短距離愛用とライスシャワーのお兄さまと対立している

カレンチャンが来たからな。

カレンチャンは知り合いが引退するから譲り受けたらしい半月だけだか年上のせいか懐かれておにーちゃん呼びされてる

『おにーちゃん今日も走るの見てて』

『少し待つてな大事なことやってるからこれから少しの間構えないかも』

『ぶーじやあ追いかけてきてね〜』

『はいはい』

「ん…カレンチャンを見てるな…どうし《ド》ちよ…」

「あ、田中さんソレイユはカレンチャンを結構妹のように可愛がってよくおいかけっこしているのど気をつけて」

「先に言ったださああい」

「あ…まあこれからよく起こることだし…テへ」

「なんかこいつらレースしてないか？」

田中さんアタリ、俺は現在カレンチャンとおいかけっこ言う名の軽いレースをしてる、本来は変に走らせたりしたら変な癖がついちやうけど、カレンチャンなら大丈夫それにつかない程度に軽く走ってるし、ただなんかカレンに色々教えていたらなんかス

キルヒント取ったかのように走り方がすくなくなっていってる

「おい、カレンチャンの走り方ガチの走り方してないか？」

「カレン帰っておいで〜」

『カレン本城さんが呼んでるからそろそろ終わろうか』

『はいまたね、おにーちゃん』

『ああまたなカレン』

「偉いね〜カレンそれじゃあ厩舎に帰りましょうか、田中さんカレン戻してきます」

「はい、ソレイユも少ししたら戻します」

「初日でここまでできると行くと思わなかったな…いやソレイユが特別なだけか…」

そうですぞ田中さん

「足のチェックするぞ…やっぱり疲労がほとんどない回復力が高いのかそれともそもそも疲れてないのか両方な気がする、ソレイユはきつとG1に勝つことができるだろう」