

- [登場条件](#)
 - [エンディング](#)
 - [愛情](#)
 - [憎悪](#)
 - [友情](#)
 - [裏切](#)
 - [殺害](#)
 - [イベント](#)
-

登場条件

武勇を10以上にし、中日「登場」を発生させる。

エンディング

愛情

悩みを聞いてあげながら正攻法で行きましょう。
ただし、御前試合で勝ち進むと大幅に好愛が下がるので要注意。
基本的に御前試合は見物に徹し、翌週には訓練場に赴いてあげる事。

[ネタバレ詳細](#)

憎悪

御前試合でこてんぱんにしてやれば勝手に憎んでくれます。
偉ぶった態度をとってやるのもまたよし。
verAを見る場合、「適切な処罰」で告発しないこと。

友情

普段は気さくに接しつつ試合では対等に渡り合う。
追い詰めすぎると憎まれてしまうので、ほどほどに負けるのが肝心。
武勇が高いと好友が上がりやすい模様。
「自然の振る舞い」は主人公の印象が高くないと友達口調にならない。印友が好友より上回っている状態を維持したい。

[ネタバレ詳細](#)

裏切

愛情ルート確定後、移譲の儀で「男」を選ぶ。
verAとverB、Cで違いあり。

殺害

憎悪ルート派生。
挑発に乗って最後の試合に出場し、重症を負って下さい。

[ネタバレ詳細](#)

イベント

モロにネタバレです。イベントコンプしたい人向け。
キャラ名は頭文字のみに省略。

- [中日個別 1](#)
- [中日個別 2](#)
- [中日共通 1](#)
- [中日共通 2](#)
- [中日対話](#)
- [休日 1](#)
- [休日 2](#)
- [休日 3](#)
- [休日 4](#)
- [エンディング](#)