

Barvy postav pro mermaid grafy (arc progression checklist)

Účel

Jednotná paleta barev, jedna barva na hráčskou postavu, napříč **celým**

`gm_handbook_arc_progression_checklist_NN.md` — když má postava rozhodovací blok (VOLBA) v grafu kterékoli linky, uzel dostane VŽDY tuhle barvu, ať je to L1a, L4, nebo L6. Cíl je, aby si GM při čtení víc grafů za sebou barvu spojil s konkrétní postavou (Klára = bordeaux všude, ne jen v L1a).

Cílová skupina čtenářů: jen GM (dohodnuto s uživatelem 2026-07-24) — paleta je laděná na vizuální odlišitelnost a čitelnost textu na podkladu, **ne** na barvoslepost. Nekontroluje se validátorem pro kategorické palety (viz `dataviz` skill) — ten je stavěný na max. ~8 vzájemně rozlišitelných barev a na scénář, kde barva nese informaci sama o sobě. Tady barva vždycky doprovází jméno v textu (sloupec „Kdo“, popis uzlu) — je to mnemonický, ne jediný nosič identity.

V jednom konkrétním grafu (jedna linka) se typicky sejdou 2–4 z těchto barev najednou (ne všech 18) — to je v pohodě i vizuálně.

Přeházení 2026-07-24, 1. kolo (na žádost uživatele): Eliška→Havel (zelená), Havel→Ludmila (fialová), Ludmila→Hedvika (oranžová), Hedvika→Eliška (růžová) — uzavřený čtyřcyklus. Bartoloměj→Přibyslava (zelenožlutá), Přibyslava→Bětko (červená), Bětko→Bartoloměj (fialová, uzavření třícyklu — uživatel potvrdil). Ctibor↔Blažej — přímá výměna.

Doladění 2026-07-24, 2. kolo (na žádost uživatele — tři zelené byly moc podobné, tři růžovo-purpurové taky):

- **Havel** → khaki (odstín posunut k žluto-olivové, hlavně silně **desaturováno** oproti sytým zeleným sousedům — to je to, co ho odliší, ne samotný posun odstínu).
- **Matyáš** → beze změny (referenční čistá zelená).
- **Vlastimil** → hnědobéžová, úplně opuštěn zelený rodinný odstín, přesunuto do teplé hnědé (odstín ~32°, tmavší/méně sytá než sousední pastelové oranžové).
- **Eliška** → sytá růžová „jako růže“ (odstín ~335°, jasná a světlá, ne purpurová).
- **Bětko** → purpurová (odstín ~305°, mezi Ludmilinou fialovou 280° a Eliščinou růžovou 335°, dost daleko od obou).
- **Klára** → bordeaux/dusty růžová (`#ddb3c2` , uživatel upřesnil odstín 2026-07-24) — světlá jako zbytek palety, **tmavý text jako všichni ostatní**, žádná výjimka.

Paleta

Seřazeno podle odstínu od červené k růžové; GM (nespektrální, šedá) je vždy poslední.

Vlastimil je záměrně zařazen mimo přísné hue-pořadí, hned před GM (na žádost uživatele) — jeho hnědá je v paletě nejbliž neutrálu, funguje jako most k šedé GM barvě.

Kód	Jméno	Fill (výplň)	Stroke (obrys)	Text	Ukázka
B3	Blanka	#e6a8a8	#a82424	tmavý #1a1a1a	
A4	Hedvika	#e6bda8	#a85024	tmavý #1a1a1a	
D4	Čtiboř (VYŘAZENO 2026-08-16) — barva se uvolňuje; jeho volby přešly na Matyáše (B4) a Dorotu (D2), kreslete je jejich barvami	#e6d1a8	#a87c24	tmavý #1a1a1a	
B1	Havel	#bdb66b	#777022	tmavý #1a1a1a	
A2	Vavřínek	#dada81	#7e7e1b	tmavý #1a1a1a	
D3	Přibyslava	#bcd8a1	#5d7e1b	tmavý #1a1a1a	
B4	Matyáš	#81da81	#1b7e1b	tmavý #1a1a1a	
D2	Dorota	#81dabc	#1b7e5d	tmavý #1a1a1a	
C2	Aneta	#63e3d9	#0e8177	tmavý #1a1a1a	
A1	Blažej	#a8d1e6	#247ca8	tmavý #1a1a1a	
C1	Radovan	#86a7ea	#11409c	tmavý #1a1a1a	
C4	Vašek	#a8a8e6	#2424a8	tmavý #1a1a1a	
A3	Bartoloměj	#bda8e6	#5024a8	tmavý #1a1a1a	
A6	Ludmila	#d1a8e6	#7c24a8	tmavý #1a1a1a	
B2	Bětko	#e3a0de	#a8249d	tmavý #1a1a1a	
A5	Eliška	#ea9abb	#b31959	tmavý #1a1a1a	
C3	Klára	#ddb3c2	#7a1f3f	tmavý #1a1a1a	
D1	Vlastimil (mimo hue-pořadí, viz pozn. výše)	#c19767	#6f4a20	tmavý #1a1a1a	
—	GM (volba, kterou dělá GM, ne postava)	#d9d9d9	#737373	tmavý #1a1a1a	

Kontrast textu ověřen na každé barvě ($\geq 5,7:1$ u všech, většina 7–11:1) — dostatečně nad běžným standardem čitelnosti. Všechny barvy včetně Kláry mají tmavý text (#1a1a1a) — žádná výjimka.

Jak se to použije v mermaidu

Pro každou postavu s vlastní barvou definuj vlastní `classDef` (prefix `volba` + jméno), a tenhle uzel podle toho, KDO tu volbu dělá (ne kdo je jen přítomný/svědék):

```

classDef volbaBlanka fill:#e6a8a8,stroke:#a82424,stroke-width:2px,color:#1a1a1a;
classDef volbaHedvika fill:#e6bda8,stroke:#a85024,stroke-width:2px,color:#1a1a1a;
classDef volbaCtibor fill:#e6d1a8,stroke:#a87c24,stroke-width:2px,color:#1a1a1a; %% (VYRAZENO 2026-08-16 –
nepoužívat, volby přešly na volbaMatyas / volbaDorota)
classDef volbaHavel fill:#bdb66b,stroke:#777022,stroke-width:2px,color:#1a1a1a;
classDef volbaVavrinec fill:#dada81,stroke:#7e7e1b,stroke-width:2px,color:#1a1a1a;
classDef volbaPribyslava fill:#bcd8a1,stroke:#5d7e1b,stroke-width:2px,color:#1a1a1a;
classDef volbaMatyas fill:#81da81,stroke:#1b7e1b,stroke-width:2px,color:#1a1a1a;
classDef volbaDorota fill:#81dabc,stroke:#1b7e5d,stroke-width:2px,color:#1a1a1a;
classDef volbaAneta fill:#63e3d9,stroke:#0e8177,stroke-width:2px,color:#1a1a1a;
classDef volbaBlazej fill:#a8d1e6,stroke:#247ca8,stroke-width:2px,color:#1a1a1a;
classDef volbaRadovan fill:#86a7ea,stroke:#11409c,stroke-width:2px,color:#1a1a1a;
classDef volbaVasek fill:#a8a8e6,stroke:#2424a8,stroke-width:2px,color:#1a1a1a;
classDef volbaBartolomej fill:#bda8e6,stroke:#5024a8,stroke-width:2px,color:#1a1a1a;
classDef volbaLudmila fill:#d1a8e6,stroke:#7c24a8,stroke-width:2px,color:#1a1a1a;
classDef volbaBetka fill:#e3a0de,stroke:#a8249d,stroke-width:2px,color:#1a1a1a;
classDef volbaEliska fill:#ea9abb,stroke:#b31959,stroke-width:2px,color:#1a1a1a;
classDef volbaKlara fill:#ddb3c2,stroke:#7a1f3f,stroke-width:2px,color:#1a1a1a;
classDef volbaVlastimil fill:#c19767,stroke:#6f4a20,stroke-width:2px,color:#1a1a1a;
classDef volbaGM fill:#d9d9d9,stroke:#737373,stroke-width:2px,color:#1a1a1a;

```

Plus univerzální fallback pro nečekaný/nejasný případ (např. rozhodnutí, které nejde jednoznačně přiřadit jedné postavě ani GM):

```
classDef volba fill:#8fe0d4,stroke:#1f6f52,stroke-width:2px,color:#1a1a1a;
```

Pravidlo přiřazení: rozhodovací blok (`{...}`) dostává barvu postavy, která ho **vyhodnocuje/rozhoduje** — ne postav, které jsou jen přítomné nebo sledují. Např. „Protinabídka: Radovan nabídne, Klára přijme/odmítne“ → barva **Klára** (ona dělá tu volbu, kterou uzel reprezentuje — přijmout/odmítnout). Pokud je to čistě GM volba (v handbooku zatím žádný takový případ nenastal, ale může např. u nějakého improvizovaného GM rozhodnutí) → `volbaGM` (šedá).

Poznámka k L1a — DŮLEŽITÉ: L1a graf používá Kláru, Radovana a Anetu. Radovan a Aneta se přeházením neměnily. **Klářina barva se mezitím upravovala dvakrát (bordeaux → dusty růžová `#ddb3c2`) — `gm_handbook_arc_progression_checklist_05.md` musí mít classDef `volbaKlara` shodný s aktuálním řádkem v tabulce výše.**

Údržba

Když přibude nová hraná postava nebo se některá z 18 aktivních přestane hrát, dopiš/odeber řádek zde a přepočítej jen ten jeden odstín (zbytek necháváš beze změny) — nepřehazuj celou paletu, ať si GM barvu-postavu spojení nemusí učit znovu mezi verzemi handbooku. Pořadí tabulky (červená → růžová, GM poslední, Vlastimil výjimečně těsně před GM) udržuj i při přidání/odebrání — nový odstín zařaď na odpovídající místo, needituj celou tabulku nanovo. Pokud v budoucnu nějaká postava dostane skutečně tmavou výplň (na způsob dřívější Klářiny

bordeaux varianty), výslovně u ní poznamenej text-barvu (světlý místo tmavý), ať se to při kopírování classDefu nepřehlédne — momentálně (2026-07-24) žádná taková výjimka v paletě není, všech 18 + GM má tmavý text.