

Fragmento de Fable · 5 manuales para que su forma de trabajar se quede en tu proyecto

CATEGORÍA · SKILLS Y COMANDOS

A Fable 5 — el modelo tope de Anthropic que Claude Code regala por una ventana corta — le queda poco tiempo (si no se ha ido ya) antes de quedar detrás de un pago extra. La jugada: antes de que pase, pídele lo que casi nadie le pide — manuales.

QUÉ VAS A ENCONTRAR

- 01 Qué es y qué resuelve
- 02 Para qué sirve
- 03 Dónde aplicarlo
- 04 Cómo implementarlo paso a paso
- 05 Comprobación y errores frecuentes

FICHA DEL RECURSO

Qué es, para qué sirve y cómo se implementa

FUNCIÓN

A Fable 5 — el modelo tope de Anthropic que Claude Code regala por una ventana corta — le queda poco tiempo (si no se ha ido ya) antes de quedar detrás de un pago extra. La jugada: antes de que pase, pídele lo que casi nadie le pide — manuales.

PARA QUÉ SIRVE

A Fable 5 — el modelo tope de Anthropic que Claude Code regala por una ventana corta — le queda poco tiempo (si no se ha ido ya) antes de quedar detrás de un pago extra. La jugada: antes de que pase, pídele lo que casi nadie le pide — manuales. Son skills (archivos SKILL.md que Claude Code lee como instrucciones) con su forma exacta de trabajar: el chequeo de seguridad con evidencia, el arranque de proyectos que no se caen en un mes, las preguntas que hace antes de construir (Fable Plan), su crítica de abogado del diablo sin el modo porrista, y el fixer que no acepta un “ya quedó” sin pruebas.

DÓNDE APLICARLO

Nivel Principiante. Temas: fragmento de fable, skills, fable.

CÓMO IMPLEMENTARLO

- 1 Confirma requisitos: plan de Claude, herramientas y accesos que la tarea necesita.
- 2 Prepara el material (archivos, cuentas, datos) antes de empezar.
- 3 Ejecuta el método sobre un caso real pequeño, no sobre el proyecto completo.
- 4 Verifica el resultado contra lo que esperabas antes de repetirlo o automatizarlo.
- 5 Cuando funcione dos veces seguidas, conviértelo en rutina o skill.

EL RECURSO EN DETALLE

Qué resuelve y cómo funciona

A Fable 5 — el modelo tope de Anthropic que Claude Code regala por una ventana corta — le queda poco tiempo (si no se ha ido ya) antes de quedar detrás de un pago extra. La jugada: antes de que pase, pídele lo que casi nadie le pide — manuales.

Son skills (archivos SKILL.md que Claude Code lee como instrucciones) con su forma exacta de trabajar: el chequeo de seguridad con evidencia, el arranque de proyectos que no se caen en un mes, las preguntas que hace antes de construir (Fable Plan), su crítica de abogado del diablo sin el modo porrista, y el fixer que no acepta un “ya quedó” sin pruebas.

Cada manual trae dos prompts copiables — el adaptativo, donde Fable explora TU proyecto y escribe la skill a la medida, y el instalador general listo para pegar en cualquier proyecto — más un bonus donde Fable te entrevista y te escribe el manual que solo tú necesitas. Lo honesto: esto no convierte a Opus en Fable — le deja los pasos que Fable seguiría. 5

ANTES DE DARLO POR HECHO

Comprobación y errores frecuentes

- 1 Aplica el método sobre un caso pequeño y compara el resultado con lo que esperabas.
- 2 Si el resultado no sale, revisa primero los requisitos: plan, versión del modelo y accesos.
- 3 Anota lo que tuviste que corregir a mano: eso es lo que hay que añadir a tus instrucciones permanentes.
- 4 Cuando funcione dos veces seguidas, automatízalo como rutina o skill.

DATOS DEL RECURSO

Tipo: Guía paso a paso

Categoría: Skills y comandos

Nivel: Principiante

Temas: fragmento de fable, skills, fable

El ecosistema de IA cambia rápido: confirma en el repositorio que el proyecto sigue activo y que los comandos no han cambiado desde la fecha de esta ficha.

SIGUIENTE PASO

Instálalo hoy, en pequeño.

Elige la ruta 1, pégale el enlace a Claude Code y pruébalo en un caso real chico. Un recurso instalado y probado vale más que diez guardados para después.

MÁS GUÍAS GRATIS EN [377CREATIVE.COM/RECURSOS](https://377creative.com/recursos)