

Fable 5 richtig prompten.

6 Regeln für mehr Ergebnis – und weniger Tokens.

Claude Fable 5 gilt aktuell als eines der stärksten Sprachmodelle überhaupt – aber es ist auch teuer und reagiert anders auf Prompts als ältere Modelle. Der YouTuber Nate Herk hat die offiziellen Anthropic-Empfehlungen zum Prompten von Fable 5 durchgearbeitet und auf sechs praktische Gewohnheiten heruntergebrochen. Wir haben sie für Sie ins Deutsche übertragen, eingeordnet und um ehrliche Praxishinweise ergänzt – ohne KI-Hype.

Das Wichtigste in Kürze

- **Sechs Prompting-Regeln** machen den Unterschied zwischen teurem Herumprobieren und effizientem Arbeiten mit Fable 5.
- **Kontext schlägt Kommandos:** Sagen Sie dem Modell das *Warum*, nicht nur das *Was*.
- **Effort-Level bewusst wählen** – nicht jede Aufgabe braucht das teuerste Modell auf höchster Stufe.
- **Verifizieren lassen:** Lassen Sie sich Ergebnisse beweisen, statt ihnen blind zu vertrauen.
- **Weniger ist mehr:** Bei einem so intelligenten Modell steuern kurze, klare Anweisungen oft besser als seitenlange Regelwerke.

Warum Prompting bei Fable 5 anders funktioniert

Fable 5 folgt kurzen, klaren Anweisungen besser als frühere Modelle – schlicht, weil es besser im logischen Schließen ist. Es „versteht“ Ihre Absicht oft schon, bevor Sie jedes Detail ausbuchstabiert haben. Genau daraus ergeben sich die sechs Regeln: Sie sind kein Selbstzweck, sondern nutzen diese Stärke gezielt aus.

Ein ehrlicher Hinweis vorweg: Fable 5 ist kein günstiges Modell. Laut Video liegt es bei rund 10 US-Dollar pro Million Input-Tokens und 50 US-Dollar pro Million Output-Tokens – also deutlich über den Alltagsmodellen. Für die meisten Routineaufgaben brauchen Sie es gar nicht. Die eigentliche Kunst besteht darin, es nur dann einzusetzen, wenn es sich wirklich lohnt.

Regel 1: Geben Sie dem Modell das „Warum“

Anthropic ist eindeutig: Fable 5 liefert bessere Ergebnisse, wenn es Ihre Absicht kennt. Kontext verbindet die Aufgabe mit den richtigen Informationen – statt dass das Modell raten muss, was Sie gemeint haben.

- **Statt:** „Schreib mir eine E-Mail an einen Kunden wegen der Verzögerung.“
- **Besser:** „Ich arbeite an folgendem größeren Projekt, hier ist der Kunde und das ist sein Anliegen. Kannst du mir mit diesem Kontext eine E-Mail zur Verzögerung schreiben?“

Gilt für: **jedes Modell**. Wer ohnehin mit Kontextdateien oder einem gut strukturierten Wissenssystem arbeitet, gibt dem Modell damit auch die Chance, gezielt die richtigen Informationen nachzuschlagen.

Regel 2: Sagen Sie ausdrücklich, was es NICHT tun soll

KI-Modelle sagen im Kern das nächste plausible Wort voraus – und werden dabei manchmal „kreativ“ und tun Dinge, die Sie nicht wollten. Negatives Prompting grenzt das ein. Anthropic macht es in der eigenen Dokumentation genauso vor: „Wenn du handeln kannst, handle. Wenn du eine Wahl abwägst, gib eine Empfehlung – aber tu *nicht* dies. Füge keine Features hinzu. Mach das Einfachste, das funktioniert.“

Der beste Vergleich: Erklären Sie es wie einem Praktikanten. Einem Neuling sagen Sie ganz selbstverständlich, was er *nicht* tun soll, weil er den Prozess noch nicht kennt. Beispiel:

„Wenn ich ein Problem beschreibe oder eine Frage stelle, ist das Ergebnis deine Einschätzung. Berichte, was du findest, und stopp. Repariere, sende, ändere oder lösche nichts, bis ich Go sage.“

Gilt für: **jedes Modell**.

Regel 3: Lassen Sie es handeln, sobald es genug weiß

Stoppen Sie das Überplanen. Statt „Recherchiere alles und erstelle einen vollständigen Plan, bevor du irgendetwas tust“ funktioniert besser: „**Sobald du genug Informationen zum Handeln hast, handle.**“ Das ist übrigens genau der erste Satz, den Anthropic in seiner Fable-5-Doku formuliert – gerade weil einzelne Anfragen bei hohen Effort-Stufen viele Minuten laufen können, wenn das Modell Kontext sammelt, baut und sich selbst überprüft.

Und: Wählen Sie das passende Effort-Level. Fable 5 bietet mehrere Stufen – *low, medium, high, extra high*. Anthropics Empfehlung:

- **high** als Standard für die meisten Aufgaben
- **extra high** für die anspruchsvollsten, besonders kritischen Workloads
- **medium oder low** für Routinearbeit

Spannend: Fable 5 auf *low* ist teils vergleichbar mit Opus 4.8 auf höchster Stufe – aber günstiger. Wer Fable 5 hingegen für *alles* auf Maximum laufen lässt, zahlt fast immer drauf. Realistisch brauchen Sie das Spitzenmodell nur für einen kleinen Teil Ihrer Aufgaben.

Regel 4: Lassen Sie es beweisen, dass es fertig ist

Das ist womöglich die wichtigste Regel. Modelle behaupten manchmal, sie seien fertig – sind es aber nicht, oder haben nichts geprüft. Bauen Sie Verifikationsschleifen ein, so wie Sie die Arbeit eines Menschen gegenprüfen würden:

„Bevor du mir sagst, dass etwas fertig ist, zeig mir das Ergebnis, das es beweist. Berichte nur Arbeit, für die du Belege zeigen kannst. Wenn etwas nicht verifiziert ist, sag das klar, statt zu raten.“

Der Tipp gilt für **jedes Modell** – und gehört idealerweise fest in Ihre Skills, Agents und Konfigurationsdateien, statt an jeden einzelnen Prompt angehängt zu werden.

Regel 5: Bitten Sie Fable 5 nicht, seine Gedanken offenzulegen

Diese Regel ist **Fable-spezifisch**. Eine feste „Erkläre deine Gedankengänge“-Anweisung – besonders im System-Prompt – kann eine Ablehnung auslösen oder dazu führen, dass die Aufgabe an ein anderes Modell weitergereicht wird. Hintergrund sind die Sicherheitsmechanismen von Fable 5: Wirkt eine Anfrage verdächtig, greift ein Schutzmechanismus. Der Versuch, das Modell zur Offenlegung seiner internen Argumentation zu bewegen, kann genau das triggern. Kurz: Verlangen Sie keine Offenlegung der internen Reasoning-Schritte.

Regel 6: Sagen Sie weniger, nicht mehr

Klingt zunächst widersprüchlich – schließlich hieß es lange: mehr Kontext ist besser. Doch Fable 5 ist inzwischen so leistungsfähig, dass eine kurze Anweisung genauso gut steuert wie ein ausbuchstabiertes Regelwerk – vorausgesetzt, das Modell arbeitet in einer guten Umgebung mit Kontext, Tools und Skills.

Das ist **kein** Widerspruch zu Regel 1: Das „Warum“ mitzugeben bedeutet nicht, alles aufzublähen. Statt „Regel eins: sei knapp, Regel zwei: ..., Regel drei: ...“ genügt oft: **„Führe mit dem Ergebnis. Halt es einfach. Frag nur nach, wenn die Arbeit es wirklich verlangt.“** Gilt für: **Fable-spezifisch**, im Sinne des „intelligenten“ Verhaltens.

Bonus: Wenn Fable die Aufgabe still weiterreicht

Fable 5 führt vor der Antwort einen kurzen Sicherheits-Check durch. Fällt eine Anfrage in eine sensible Kategorie – etwa Hacking, gefährliche Biologie oder die Aufforderung, die eigene interne Argumentation offenzulegen – kann das Modell die Aufgabe an ein anderes Modell weiterreichen. Das passiert oft *still*: In der Chat-Oberfläche merken Sie es meist nicht; über die

API wird das antwortende Modell hingegen ausgewiesen. Die praktische Konsequenz: Formulieren Sie klar und legitim – und verlangen Sie nichts, was verdächtig wirken könnte.

Fazit

Die sechs Regeln sind keine Zauberei, sondern solide Handwerksregeln: Kontext geben, klar abgrenzen, handeln lassen, verifizieren, nicht nach Reasoning fragen, knapp bleiben. Vier davon gelten für *jedes* Modell und machen Ihre Prompts generell besser. Zwei sind Fable-spezifisch und helfen, das teure Spitzenmodell effizient und ohne unnötige Umwege zu nutzen. Der größte Hebel bleibt aber die Modellwahl selbst: Greifen Sie zu Fable 5 nur dort, wo Sie die Leistung wirklich brauchen – und verankern Sie diese Regeln dauerhaft in Ihren Skills und Konfigurationsdateien, statt sie jedes Mal neu zu tippen.

Quelle: nach dem Video „How Anthropic Engineers Actually Prompt Fable 5“ von [Nate Herk | AI Automation](#) (YouTube), aufbauend auf Anthropics Best-Practice-Dokumentation zum Prompten von Claude Fable 5. Frei ins Deutsche übertragen und eingeordnet.

pletzenauer — digital consulting · Martin Pletzenauer · Zell am See, Österreich · info@pletzenauer.com · pletzenauer.com

Ehrliche Beratung, messbare Ergebnisse. Ohne KI-Hype.