



MARVEL

SUPER HEROES

COMMANDER-PARTY

 **MAGIC**
THE GATHERING

SUPERHELD



ANT-MAN

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kann eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, in diesem Kampf nicht geblockt werden.

Infinity – ①: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, hat Basis-Stärke und -Widerstandskraft 5/5 bis zum Ende des Zuges. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

Michael Macrae

© MARVEL. TM & © 2026 Wizards.

400P00909000004 DE