



MARVEL

SUPER HEROES

COMMANDER PARTY

 **MAGIC**
THE GATHERING

SUPEREROE



ANT-MAN

All'inizio del combattimento nel tuo turno, una creatura bersaglio che controlli non può essere bloccata in questo combattimento.

Infinito — ① Una creatura bersaglio che controlli ha forza e costituzione base 5/5 fino alla fine del turno. Attiva solo come una stregoneria.