Megalopolis.

Cramped Quarters Combat	**Hostage Situation**	**Impeding Casualty**
Cambia todo el tipo de daño a Melee. Aumenta todo el daño en 1. Al comienzo del turno de ambiente destruye esta carta.	Las cartas de héroes no se pueden jugar. Al **comienzo** del turno de ambiente, cada jugador puede descartar 1 cartas cada uno para destruir esta carta.	Al **comienzo** del turno de ambiente cada héroe puede destruir una carta permanente Esta carta hace a quien no haya destruido una carta permanente 3 de daño psiquico. Al **final** del turno de ambiente, un jugador puede descartar una carta para destruir ésta.
Paparazzi on the Scene	**Plummeting Monorail (10 HP)**	**Police Backup**
Heroes no pueden usar poderes. Al **comienzo** del turno de ambiente, cada jugador puede descartar 1 cartas cada uno para destruir esta carta.	**Tren**. Al comienzo del turno de ambiente esta carta hace a los 2 jugadores con más HP 5 de daño de melee.	Al **final** del turno de ambiente haz 1 daño proyectil a la carta de villano con mas HP. Cuando una carta de villano haga descartar una carta a un jugador, destruye esta carta.
Rooftop Combat	**Targeting Innocents (10 HP)**	**Traffic Pileup (10 HP)**
Aumenta todo el daño hecho en 1. Cuando esta carta entra en juego, destruye todas las demás cartas de ambiente. Mientras esta carta está en juego no se pueden jugar cartas de ambiente. Cuando los héroes objetivos hacen a las cartas No-Héroe 10 o más daño en una ronda, destruye esta carta.	.Al **comienzo** del turno de ambiente esta carta hace a cada héroe objetivo H – 1 daño de fuego, entonces mira en la pila de descarte por “Impeding Casuality” y ponla en juego.	Los jugadores no pueden robar cartas.