**范围伤害**

* 范围伤害均不能受溅射属性影响
* 范围伤害会影响多个单位
* 范围伤害不会触发交战时，攻击时，奇袭时相关的技能效果
* 范围伤害可以触发受伤时的技能效果

**类别一：需要敌方目标触发的范围伤害**

这类技能需要以一个敌方单位为中心才能释放。释放后，对主目标造成单体伤害，随后对其他受技能影响的单位造成范围伤害。在这类技能中，攻击者或者施法者与其主目标是交战状态，会正常结算攻击、奇袭等特效，中心位置的敌人也可以正常进行反击判定。但对于非中心位置的受伤单位不能结算交战类被动效果，也不会被反击。这类技能包含：

* 因武器而获得的溅射效果
* 因被动技能而获得的溅射效果
* 异能火炮（鲍里斯）
* 挽歌（格里塞尔达）
* 疾风剑雨（羽莱）
* 屠杀（安塞尔）
* 横扫（Boss嚎哭鬼王）

**类别二：不需要敌方目标触发的范围伤害**

这类技能不需要敌方目标，技能的目标可以是一个空地，自己或是一名友军。所有受到伤害的单位都不能结算反击，也不能结算受攻击与奇袭。这类技能包括：

* 地面十字（亚希莫夫）
* 星陨（斯坦月光）
* 月蚀（斯洛月光）
* 穿甲射击（沃顿）
* 湮灭（布拉德)
* 所有boss的范围伤害技能

**多目标技能**

这类技能通常会对多个目标发动攻击，容易被误认为范围伤害。单实际机制为，对多个目标各发动一次普通攻击。这类技能包括：

* 致命诱惑（金盏）
* 火力支援（瓦西尔）
* 武器的乘胜追击效果