

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class Absorber : Ataque {
    public Absorber(Monstruo source, Monstruo target){
        src = source;
        targ = target;
        stg = Stage.atq2;
        ac = Efecto;
    }

    public void Efecto(){
        AttackAnimations.SetProjectile(direccion.mismo,"Absorber",src);
        Log.AddLine(src.nombre+" succiona la vida de "+targ.nombre);
        targ.GetDamage(DamageFormula(src.estado.statActual.fespecial,targ.estado.statActual.despecial,src.lv,35
),tipos.tierra,src.estado.statActual.punteria+src.estado.statActual.velocidad);
        src.Restaurar(DamageFormula(src.estado.statActual.fespecial,targ.estado.statActual.despecial,src.lv,35)
/2);
    }
}
```