

N°	Nom	Description
1	Ching sao	5 Une belle dalle, avec d'excellent pieds
2	La terre	4 une belle dalle sur de bonne prise
3	Le cri du vampire	6b Un bloc tout en compression et placement
4	Le débloc note	6b Une inversé et des prises durs à valoriser
5	Projet	? Un dévers sur des plats extrêmement dur à tenir
6	L'aéroplane blindé	7 b Remonter une fissure et aller chercher une ligne de plats à gauche. Exposée ++
7	Le moulin de Guérande	7a/7b Remonter la fissure et droit sur les plats
8	Katsu Aki	5 Traverser sur la rampe de droite à gauche
9	La méduse	5 Partir assis sur l'angle droit
10	La tentation du pire	7b Remonter la dalle sans mettre les pieds à droite. Chercher pas les prises, yen à pas !
11	L'assise du bleusard	7c Partir assis sur l'angle droit et sortir dans le bleusard.
12	Le bleusard	7a Partir sur les bacs de gauche et traverser vers la droite, puis droit sur les plats
13	Le kamikaze	5 Juste un lancer à 2 mains...Juste un problème de confiance !
14	La rondade	5 Traverser vers la droite sur une rampe arrondie
15	Méprise	5 Petite dalle
16	Tigresse Blanche	5 Réglettes et plats
17	Cato zoulou	6 a 2 bacs et des plats
18	L'inutile	2 Pour les enfants
19	A dalle et à cris	4 Petite dalle juste sur les pieds
20	Le soleil des loups	5 Un réta en dalle
21	L'odyssée à contretemps	6a Un rétablissement sur des plats glissants (6b?)
22	La balane des gens heureux	4 Des bacs, des bacs, et c'est fini
23	La croix de pierre	5 Une dalle, encore !
24	Empreintes	4 Une dalle avec une marche au départ
25	Cancrus suprem	5 Une réglette, puis la sortie
26	Mû	6 a Partir assis et utiliser la fissure en épaule en main gauche