

81	Le tamaachier	6b	Partir assis sur l'angle, les pieds dans la dalle à G
82	La paquet	5	Partir assis et utiliser une énorme écaille
83	Le sifflement	5	Remonter une énorme rampe, et sortir droit
84	La main du diable	6a	Sortir droit dans l'axe au plus haut du bloc
85	La télé	6b	Utiliser les fissures dans la dalle à G
86	Green day	6c	Dans la dalle
87	La minette	6a	Partir assis, et sortir, avec le bac de gauche
88	Yenamarre	6b	partir assis et sortir vers la droite
89	le corollaire	6b	Aller chercher le plat à droite
90	Big pepper	6a	Un double lancer, et un réta sévère
91	Le déni	5	Un double lancer et un réta
92	L'inca	6c	Des inversées et des plats en sortie
93	La harpie	6a	Partir assis et droit sur les réglettes
94	Le doute	6a	Partir assis et aller chercher une écaille à gauche puis droit dans l'axe
95	Avis d'obsèques	6b	Partir assis comme pour le Doute et aller chercher l'écaille à G, sortir sur l'angle
96	Projet	?	Aller chercher les plats à G et sortir droit
97	Le rêve du Vampire	6a	Se rétablir les pieds dans la fissure
98	L'aveugle		
99	Aimant		
100	The kahuna reef	5	Sauter et remonter la rampe à D, physique
101	Qwery		
102	Projet	?	Partir assis à G et remonter tout le dévers. Un gros lancer sur réglette
103	Mot de passe	5	Une petite dalle
104	L'escalier	6c	Partir au niveau d'une grosse prise et droit sur une proue
105	Ratapla	7a	Partir les mains sur une vague rampe et aller chercher les plats en main D
106	Le trou profond	6c	Partir au plus bas sur des réglettes et droit dans l'axe