N°	Nom		Description
1	Allez Hop	6a	Une dalle lisse, avec 2 belles prises
2	Projet	?	Une dalle en diagonale sur des adhérences marbrées
3	Kilimandjaro	6c	Un très léger dévers avec une inversée main droite
4	Brucho	6a	Un double lancé puis un réta
5	La toux	4	Une dalle à trous
6	Jake le poisson		Compression. Les plats de sortie sont durs à tenir
7	Le nounours	6a	Prendre les alvéoles et traverser vers la droite
8	Effet immédiat	5	Droit dans l'axe d'une grosse alvéole
9	Le grain de café	5	Prendre la rampe en diagonal et sortir au plus facile. Voie de descente
10	Projet	?	Sur un angle avec des plats. Escalade complexe
11	Projet	?	Prendre la fissure en diagonale de gauche à droite
12	Le litchi	6a	Une dalle magnifique sur des réglettes peu évidentes
13	L'envol des dieux	6a	Allez chercher une fissure en inversée et sortir à gauche avec les plats
14	Le narcisse bleue	6b	Réglettes verticales. La sortie demande de la détermination
15	Gardien du temple	5	Droit sur les bacs. Ne pas hésiter à la sortie
16	Le chardon	6a	Une fissure d'allure débonnaire qui en calmera plus d'un
17	DolceVita	6b	Une fissure bouchée. Allez voir le haut du bloc avant de vous y lancer
18	Le cosmos	5	Pl ats au départ, puis se rétablir dans la dalle
19	A l'aise Breizh	5	Une grosse verticale, à tenir jusqu'au plat de sortie
20	Le chameau	5	Chercher la fine réglette à droite.
21	Les petites femmes	6a	Une fissure ouverte puis des plats
23	Le K	6с	Aller chercher les réglettes à main gauche
24	La jogg	5	Les 2 mains dans le plat et aller chercher la sortie
25	Point d'angle	6a	Tenir les plats de la fissure et sortir dans l'axe
26	Le trait des fesses	5	Une grosse fissure. Sert aussi de voie de descente
27	Le cognasser	6a	Partir assis à D, et sortir avec l'angle gauche