N°	Nom		Description
1	Targus	5	Une fissure pour aller chercher le sommet
2	Access	5	Un angle, presque une escalade de menhir
3	L'ingrat	4	Des prises verticales
4	Rapetou	5	Un zeste d'audace pour 2 plats en sortie
5	Bleu	4	Peu d'ampleur
6	Perdu	4	Trop de prises!
7	Tricepsraptor	5c	Partir assis, et utiliser les triceps
		/6a	
8	la 80°	4	Un bac et une dalle magnifique
9	Le naja	5	Sans les bacs de gauche et de droite.
10	Frotte Marcel	5	2 plats pour aller le bac
11	Ellaetla	4	Composer avec la sur abondance de prises
12	Ring	4	Partir à droite et remonter en inversée la fissure pour
			aller chercher le sommet
13	35 mg	5	Aller chercher main droite le plat et se rétablir
14	Anguillosaure	5c	Une fois la ruse trouvée, c'est effectivement facile
15	les colons	5	Une fausse colonnette, pour un sommet trop prés
16	L'arcantane noir	2	Une dalle pour les enfants. Avec un vrai mono à leur
			taille dans la prise noir
17	Soldats de pierre	6c	Partir assis à droite et aller vers la rampe à gauche. Le
			réta en épaule est trapu.
18	Traquemort	7a+	Partir assis et droit au dessus sur des plats dur à serrer
19	Trance	5	Un poil morpho
20	In a book	5	Une fissure et des bacs, souvent lichéneux
21	Dj climb	6a	Une belle proue, avec un beau mouvement d'allonge
22	La compagne	5	Dalle à pied
	noire		
23	Sun	4	Dalle sans prise de mains
24	Le clone	5	Une dalle avec des prises verticales
25	L'Eiger	4	Fissure, très haut ++
26	La voix	6c	Un réta dur à négocier
27	Maison de	4	Une dalle avec de belle enclave noir
	l'océan		