

N°	Nom		Description
1	Les SeulauMons	7c	Se fait en partant les pieds sur le sable avec une vague prise main gauche, des pieds absents.
2	Cap Horn	8a+	Un lancer gigantesque main gauche vers un plat improbable.
3	TopGun	7b	Une longue réglette ronde et coupante, pour un lancer vers un plat main gauche.
4	Fanny	6a	Départ avec l'angle à gauche et sortir dans l'axe de Cap Horn
5	Cervin	4	Escalade évidente. Il faut accepter de se rétablir sur l'angle à gauche.
6	Carresse	5	Escalade évidente, le départ peut surprendre.
7	La Polka	6a	Remonter l'arrête
8	CD-Rom	5	Juste un réta
9	Le Bernique	7c	Départ assis pour un festival de plats fuyants.
10	Dog Pad	5c	Une belle inversée main
11	Lebex	5	Des bonnes prises, juste un réta
12	Le fauteuil	5	Un pied placé et un zeste d'audace
13	Manga	3	Juste un réta
14	A +	3	Juste un réta
15	Targus	5	Départ assis, suivre l'angle gauche et sortir droit
16	Sankyo	4	Se rétablir et remonter la dulfer. Ne pas s'aider du bloc de droite.
17	La Zone	3	Une dalle fine, souvent lichéneuse.
18	Traverse Chamber	4	Une traversée, droite//gauche
19	kids	2	Juste un réta, ne pas sauter
20	Trobo	7a	Un ventre, à remonter en friction, les pieds ou l'on peut