

N°	Nom		Description
1	Les cornes du diable	6a	Départ assis, remonter l'arrête
2	L'exécution	5	Les pieds sur la rampe, sortir sur l'angle
3	Épice	6c	Un pas d'allonge, aller chercher une vague réglette main droite
4	La roulette	5	Remonter au niveau de prises évidentes
5	Power line	5	Partir assis et se rétablir sur une grosse prise
6	OGM	5	Partir assis en dulfer au niveau d'une énorme prise
7	Vénus	6b	Une fissure évidente, mais plus dur à tenir qu'il n'y paraît
8	Blob	6a	Aller chercher un plat évident
9	Docteur PC	5	Remonter le pseudo dièdre en sortant à droite
10	Brindavoine	5	Souvent lichéneux
11	L'arrête du chef	6b	Une arrête en départ assis de G à D
12	Le ponton	6b/6c	Partir à G et traverser sur les plats, se rétablir au niveau d'une grosse prise à D
13	Mini-dvd	6a	Ne pas sauter sur le bac de sortir, utiliser les réglottes
14	L'écume des jours	7a	Une magnifique dalle sur de superbes réglottes rondes
15	Terre mécanique	4	Au niveau de la grosse fissure
16	Mister Jack e	5	Au niveau de la fine fissure
17	Zeiss	6a	Partir dans la dalle au plus bas à D et sortir en haut à G
18	Le ficus	6a	Droit dans la dalle en partant au plus bas
19	Aquarel	6a	Partir dans l'axe d'un éperon et sortir à G dans les fissures verticales
20	L'ineptie	6a/6b	Sortir droit sur l'angle
21	Sigmund	6b	Avec la fissure de G dans la dalle
22	L'uricémie	6a	Prises de droite en traversée ascendante
23	Mickey l'angle	6b	Un angle magique et un départ assis
24	La dalle du gag	5	Droit en regard de grosses prises
25	Projet	?	Remonter l'intégralité de l'angle de D à G
26	Projet	?	Une traversée à l'aide d'une fissure en