

28	Océania	4	Dalle
29	Le jura	6a	Remonter le fil du pilier, la sortie peut impressionner
30	Sidéral Killer	6c	Remonter de gauche à droite une série de plats fuyants sous le bloc la Résolution. ne pas mettre le pied à droite
31	La résolution	6a	Remonter les plats et traverser vers la droite
32	Le Nabot	5	Prendre la proue, sortir droit
33	Projet	?	Une série de fissure, prévoir une corde
34	L'isolé	5	Un lancer entre 2 strates
35	Le sursis	6a	Traverser vers la droite sur les plats Souvent sableux
36	100 pièges	6 a	Une dalle avec des oppositions tordues
37	La maison des ancêtres	6a	Prendre la rampe de droite à gauche
38	TAZ	6c	Une dulfer bouchée, pénible
39	Pacush blues	6c.	Partir avec la fissure verticale, puis vers la gauche. Un gros lancé
40	Sayonara	6a	Bloc ou falaise ?
41	Mégano	5	Un système de fissure
42	Phox	6a	Une fissure puis de la dalle
43	Hazel	7b	Partir dans Traquemort et traverser sur les plats vers la droite.