2.2 N°	Nom		Description
1	Fenzo	5	Partir les mains sur le bac à droite et remonter l'arrête
2	Terreur	5	Aller chercher le bac et se rétablir
2 3 4 5	Dentelle	4	Une sucession de réglettes
4	Wizz	4	Une dalle à réglette
5	Le charme fou	4	Une dalle à réglette
6	Le rire aztèque	7c+	Une proue avec des plats et de fines réglettes. La fin est plus abordable.
7	Storex	6с	Une proue. Ne pas utiliser le bloc à droite
8	Réa	6b	Sur des plats. Haut et exposée
9	Le crabe	6a	Une belle avancée
10	La gueule	5	Entre les 2 avancées rocheuses
11	Glénan	5	Un bac et un rétablissement
12	Pratique	4	Un angle sur des bacs
13	Le trésor du temple	5	Des plats et des mouvements bizarres
14	Pile	5	Des plats
15	Crisse	5	Des réglettes et une fissure
16	Zélil	4	Une dulfer
17	Boite à pile	5	Utiliser la fissure
18	Théodoara	6a	Droit dans la dalle, sur des petites réglettes
19	Bass	4	Pour le plaisir d'essayer d'apprendre les plats de Kerlouan. Suivre l'angle.
20	Barts	6a	Haut
21	Fell good	4	Un dièdre avec une fissure
22	Bombe	6a	Dans la dalle, sur les alvéoles
23	Trèfle	6c	Sur l'angle à partir de la fissure
24	Projet	?	Un lancer exposé
25	pН	6a	Une courte dalle
26	Oaris	5	Une grosse prise
27	Cinik	7a	Sur l'angle, vers un plat à gauche
28	Luuna	5	Partir assis et remonter les bacs
29	L'oubliée	6a	Une dulfer à valoriser