

Création du topo Bernard Theret

Escalade à

FONTAINEBLEAU

Les Hors Circuit

Tome 1

LES 3 PIGNONS

Bernard Théret

Avant-propos

1

Edition Pof@Bleau

Création du topo Bernard Theret

Ce **Tome 1, Les 3 Pignons** est un topo dédié uniquement aux blocs **Hors Circuit**.

Pour une bonne compréhension les passages sont copieusement décrits.

Le nom des voies à l'ouverture a été respecté.

Il a été divisé en trois zones :

1 : *Les 3 Pignons Est.*

2 : *Les 3 Pignons Sud.*

3 : *Les 3 Pignons Centre & Nord/Ouest.*

Création du topo Bernard Theret

Sommaire

LES 3 PIGNONS EST

Les Béorlots -	- 5
Rocher de la Vallée Ronde	11
Bois du Rocher -	- 13
Le Bois Rond	15
Le Rocher de la Reine -	- 20
Le Drei Zinnen	27
Hot Line/P'tite Reine -	- 34
Corne Biche/Rocher de Milly	36
La Canche aux Merciers -	- 39
Ni Vieux ni Bête/Sacco & Vanzetti	49/51
Le Télégraphe de Noisy -	- 54

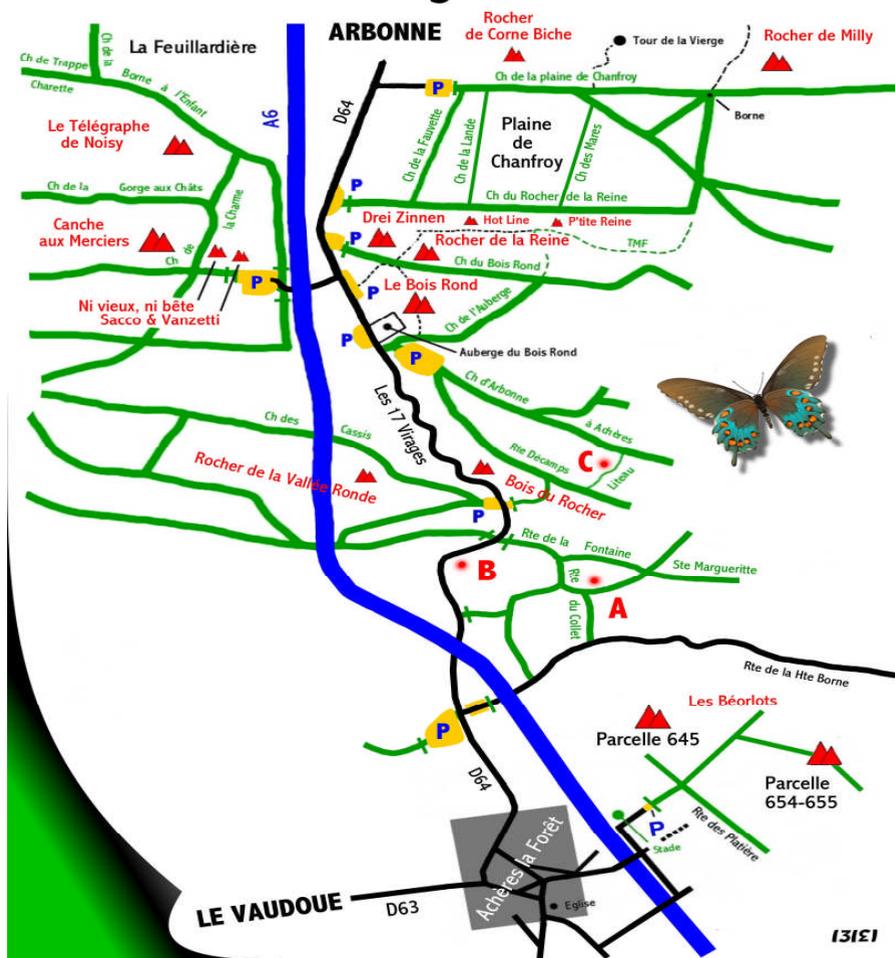
LES 3 PIGNONS SUD

J.A Martin/Rocher Cailleau -	- 58
Rocher de la Cathédrale	69
Rocher Guichot -	- 75
Le Potala	78
La Grande Montagne, 1 ^{er} , 2 ^{ème} , & 3 ^{ème} partie -	- 88/92/94
Rocher des Troubadours	96
Le Diplodocus -	- 98
Rocher du Général	100
Rocher Fin -	- 102

LES 3 PIGNONS CENTRE & NORD/OUEST

Roche aux Sabots -	- 113
Roche aux Oiseaux	117
Mt Pivot -	- 121
Le 91,1	123
Le Cul de Chien -	- 126
Les Potets	129
Jean des Vignes -	- 131
Rocher des Souris	133
Le 95,2 -	- 136
Les Gros Sablons, Nord/Ouest & Sud/Est	140/142
Châteauveau -	- 144
La Gorge aux Châts	147
Petit Lexique Français = Anglais.....page :	155

Les 3 Pignons Est

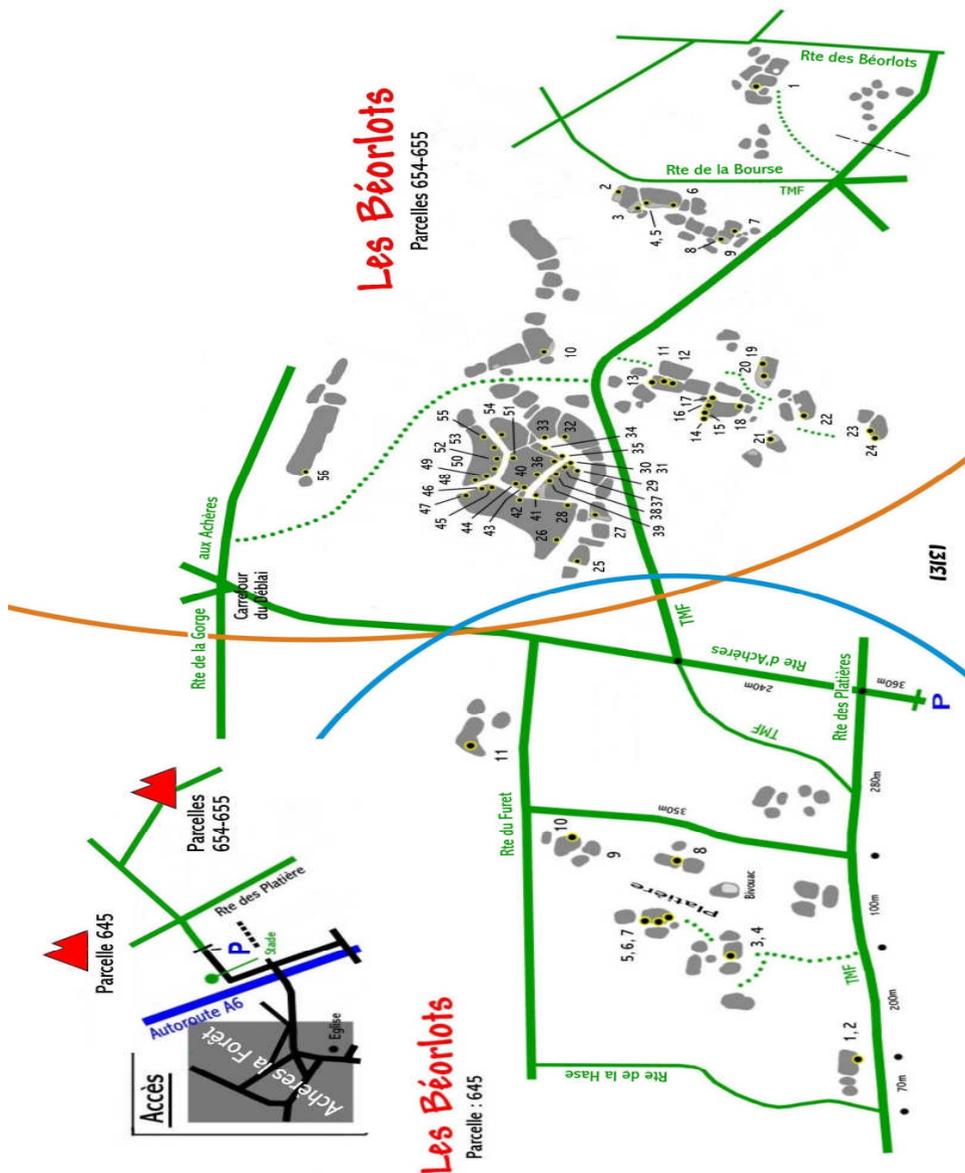


Les 3 Pignons Est

Les Béorlots -Rocher de la Vallée Ronde - Bois du Rocher
Le Bois Rond - Rocher de la Reine - Dreï Zinnen - Hot Line
La P'tite Reine - Corne Biche/Rocher de Milly
La Canche aux Merciers - Ni vieux ni bête
Sacco et Vanzetti - Le Télégraphe de Noisy

Création du topo Bernard Theret

Les Béorlots



Situation : Les Béorlots. Parcelles 645

Création du topo Bernard Theret

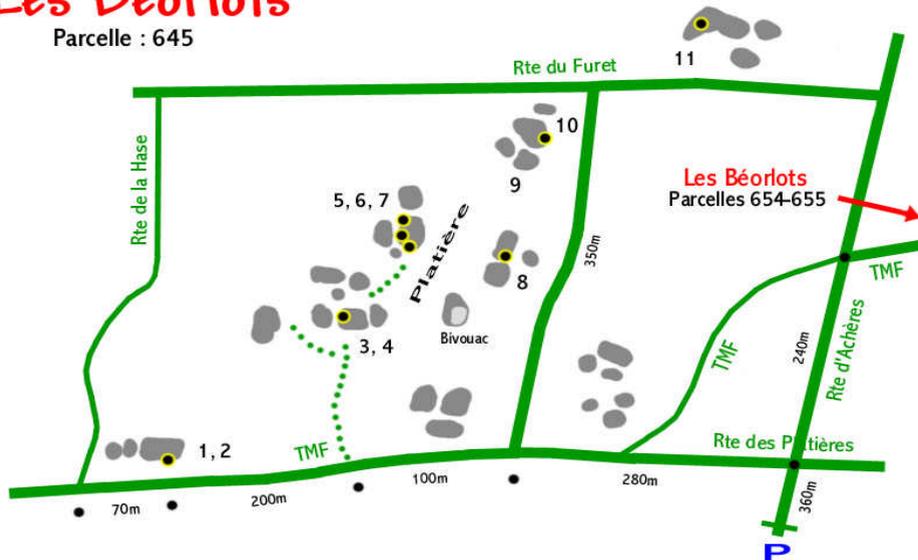
Dans ACHERES LA FORET aller de l'autre côté de l'autoroute A6 en direction du Stade. On continue le chemin qui longe le stade. On se gare tout au bout à la barrière ONF.

On emprunte le chemin descendant après la barrière 'Route d'Achères', à ~360m on prend à gauche La Route des Platières.

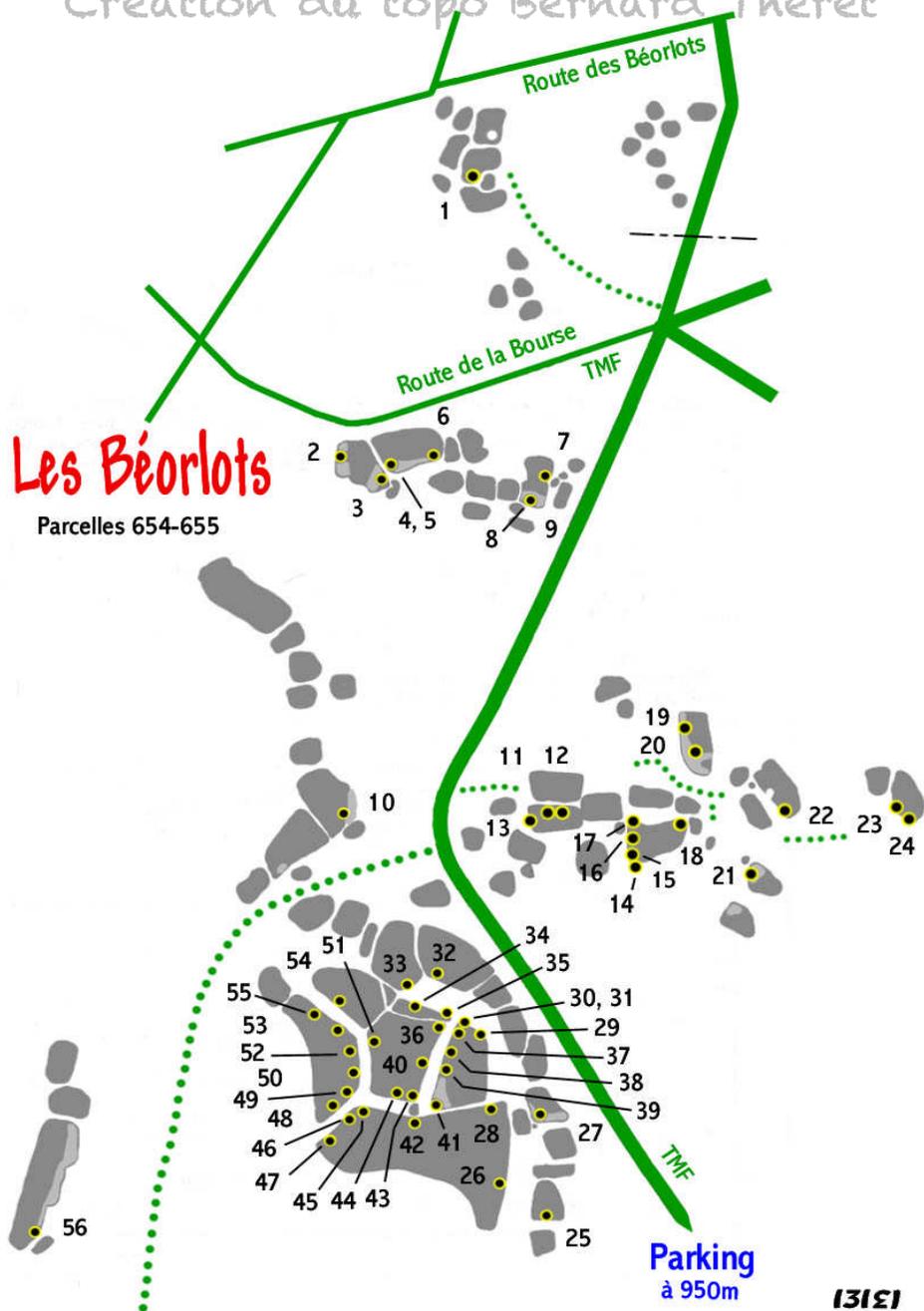
- 1 : **JEU DE PIERRE** : 7a+ : Vertical dévers en DA, sortie sur la gauche de *EGERIE SANS VERGONE*.
- 2 : **EGERIE SANS VERGOGNE** : 7b/+ : Comme *JEU DE PIERRE* sortir tout droit.
- 3 : **ISIO 1** : 6c : Départ assis en bas de l'angle à droite, on remonte sur la gauche, on trave toute la face, on sort au bout sur les arrondis.
- 4 : **ISIO 2** : 7a/+ : Même départ, puis remonter avec l'angle sur la gauche au début de la face, et réta.
- 5 : **YAMUNA** : 7a/+ : Départ assis sous le bloc, juste à coté du petit rocher, on remonte sur la gauche.
- 6 : **LE TAJ MAHAL 1** (l'intégral) : 7b/+ : On part à gauche les 2 mains sur un bon bac au niveau de la sortie de *ROC MAHAL*, on trave à droite, on passe bas avec la strate (c'est le départ de *LE ROC MAHAL* intégral), puis remonter le bombé.
- 6bis : **LE TAJ MAHAL 2** (En départ bas) : 7a/+ : Départ avec la strate sous le bombé, c'est aussi le départ de *ROC MAHAL*.
- 6ter : **LE TAJ MAHAL 3** (En départ debout) : 6b+ :
- 7 : **LE ROC MAHAL 1** (l'intégral) : 7a+/b : Départ bas avec la strate (sous le bombé), on trave à gauche, sortir au niveau du bac.
- 7bis : **LE ROC MAHAL 2** (Départ debout) : 6b/c : Départ les 2 mains dans le bac.
- 8 : **I COMME IRUN** : 7c : Vertical assez haut en rebord de platière.
- 9 : **REMISE** : 5c : Petit dévers en DA, on remonte un rebord sur la droite.
- 10 : **LE MUR DU SILENCE** : 6c+ : On part bien à gauche du bloc par une petite dalle, on trave à droite et sortir. ~15mvs.
- 11 : **DOUBLE FACE** : 8a+ : Toit horizontal en forme de coin.

Les Béorlots

Parcelle : 645



Création du topo Bernard Theret



Création du topo Bernard Theret

On empreinte le chemin descendant après la barrière 'Route d'Achères', à ~360m on croise la Route des Platières, puis ~240m après prendre à droite le TMF le site de blocs est au bout du chemin sablonneux à ~350m.

1 : MAISON DE CAMPAGNE : 7b : Trave g/d. On part bien à gauche entre les blocs en DA main gauche dans l'angle, on sort au bout à droite.

2 : 74 POUR CENT DE CACAO : 7a : Dévers, toit.

3 : DERIVATION : 6b : On part avec l'écaille fissure, on trave à gauche jusqu'à l'angle et sortir.

4 : ETRAVE DIRECTE : 6a : Départ bas, sortie tout droit.

5 : ETRAVE TROUEE : 6a+ : Sortir sur la droite.

6 : LECON DE PIANO : 6c : Départ à droite du bloc, on trave à gauche, on fini dans la sortie de *L'ETRAVE TROUEE*.

7 : LE FOND DE L'AIR : 6a+ : Vertical sur la gauche du grand trou en forme de niche.

8 : POWER-LOLOTTE : 6b :

9 :

10 : COUP DE CHALEUR SUR L'ANTARCTIQUE : 6b/+ : Vertical à gauche du dévers.
Expo

11 : LE PENDENTIF : 6b+ : On part les 2 mains sur un replat, on trave à droite, on passe bas à l'angle, sortir sur la droite de la dalle à trous.

12 : L'HESITATION : 6a+ : Vertical en oblique sur la gauche, en dynamique.

13 : PETIT PAS : 3c : Vertical, petite dalle à trous.

13 b :

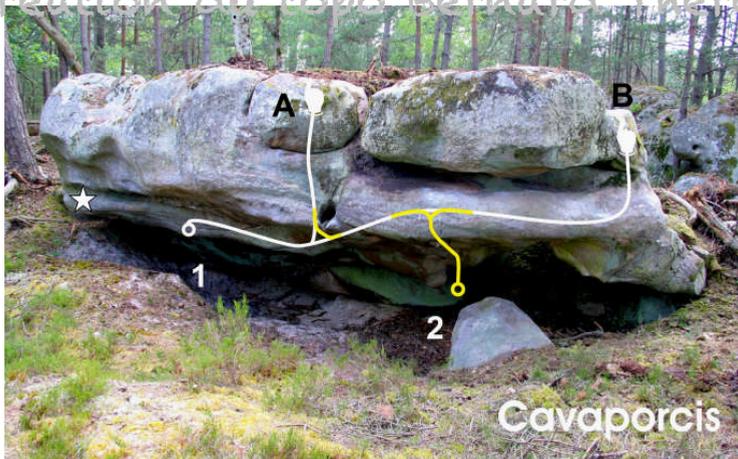
14 : LE BRISE GLACES : 6c/+ : Départ à droite de la face à trous à droite de *ECHELLE A TROUS*, on trave à gauche, on passe l'angle, on fait toute la face, on sort tout au bout par *HAUT LES PIEDS*.

15 : ECHELLE A TROUS : 3c :

16 : RADIATION : 4/5c : Selon prises. Vertical à droite de l'angle.

17 : PEU OU PROUE : 6a/+ : Vertical de l'angle.

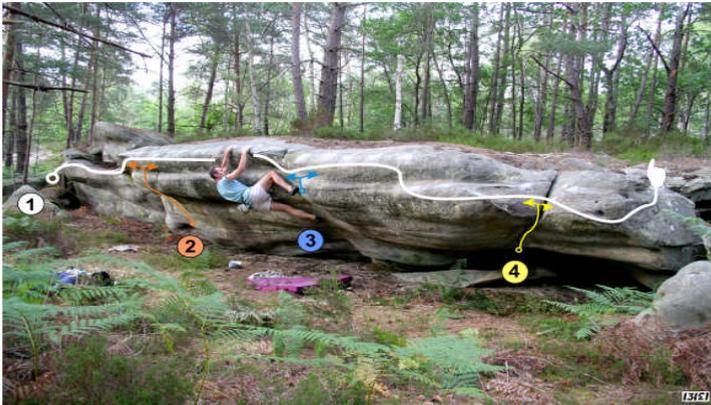
18 : HAUT LES PIEDS : 5c : Vertical.



- 19 : LE CAVAPORCIS : 7b+ :** Départ bien à gauche du bloc (au bout à gauche du 1 au niveau de l'étoile sur la photo) sous le dévers, on trave à droite, sortie en **B**.
- 19a : CAVAPORCIS 1 : 7a/+ :** Départ au milieu du dévers, main gauche une réglette peu creuse, main droite sur une cupule bi doigts mono phalange, on trave à droite, on remonte le dévers pour passer sur les plats, sortie tout au bout à droite en **B**.
- 19b : CAVAPORCIS 1b : 7a :** Même départ que CAVAPORCIS 1, sortir tout droit après les dévers, sur la gauche de la goulotte, sortie en **A**.
- 20 : CAVAPORCIS 2 : 6c :** Départ assis à gauche de l'arche, on rejoint en arrière les plats, puis trave à droite et sortir en **B**.
- 20b : CAVAPORCIS 2b : 7a :** Même départ que CAVAPORCIS 2, une fois sur les plats du dessus trave à gauche pour sortir à gauche de la goulotte en **A**.
- 21 : LA CACHERIE : 4c/5a :** Petit dévers en départ assis.
- 22 :** : **6b+ :** Trave d/g. On part au bout à droite, on passe la goulotte, puis le mur, on passe l'angle, on sort par la petite dalle bombée.
- 23 : MI TENDEUR : 6b+/c :** Vertical au niveau du trou oblong.
- 24 : GRINCEMENT : 6c/7a :** En DA : **7a/+ :** Vertical à l'angle droit du bloc.
- 25 : ENTREE EN MATIERE : 5a :**
- 26 : CROSS ROC : 3c/4a :** Vertical.
- 27 : MORT SUR LE NIL : 7b+/c :** Dévers + sortie. On part assis sous le bloc bien à gauche à l'angle. On trave un peu à droite, on rejoint le rebord et sortir par le petit mur sur la droite.
- 28 : PLATITUDE : 5c :** Vertical petit dévers sur plats en sortie.
- 29 : RISQUE D'AVALANCHE : 7a+/b :** Vertical en dévers, on remonte sur les plats arrondis sur la droite pour sortir au niveau des voies N°30, et N°31.
- En départ assis les mains dans la fissure : **7c :**
- 30 : L'ARÊTE Â MICHTON : 6a+ :** Vertical
- 31 : SANS L'ANGLE : 7a :** Vertical léger dévers avec la sorte de fissure. (sans l'arête)
- 32 : LA BRICOLE : 4c :**
- 33 : LA JUMBO : 5c :**
- 34 : LA PREM'S : 5a/b :**
- 35 : SALATHE : 6c+ :** En DA : **7a :**

Création du topo Bernard Theret

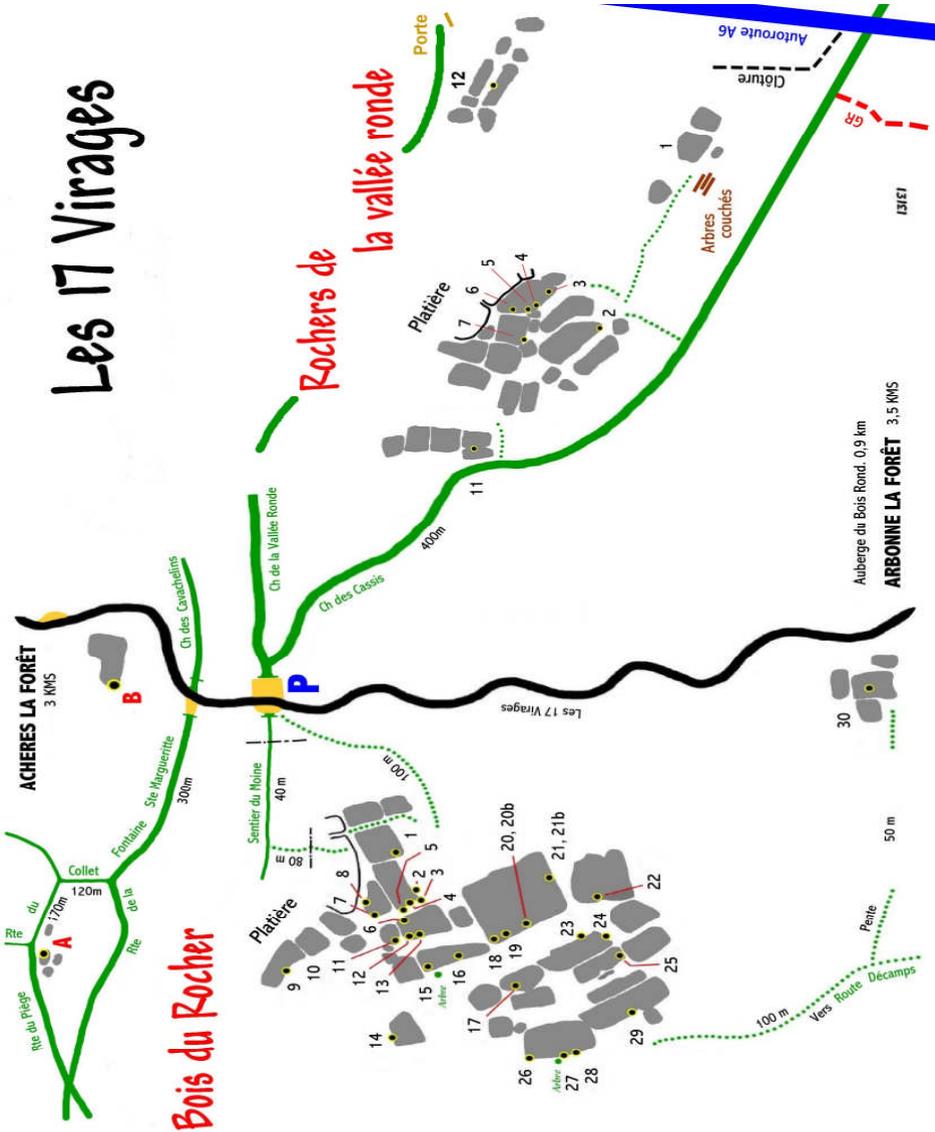
- 36 : LA FISSURE DES BOVINS : 6a :
37 : ETAT D'IVRESSE : 5c :
38 : LA ROUE DE LA FORTUNE : 7c : Vertical en dalle. Expo
39 : NO MAN'S LAND : 7a : Vertical en dalle.
40 : L'EXCUSE : 7a : Vertical, En directe c'est **IN EXTREMIS** : 7b+ :
41 : : 6a : Départ assis sous le petit toit.
42 : LE MAÎTRE DES LIEUX : 7a : Vertical expo, corde utile.
43 : : : Vertical avec l'angle. Expo
44 : : : Petite dalle.
45 : LA MAÎTRESSE : 6b : En diagonal sur la gauche. Expo.
46 : LA CHARLOTTE : 4a :
47 : : : Petite dalle.
48 : REBELION : 6b :
49 : LE SAMARITAIN : 5c/6a :
50 : LE RASOIR : 6b :
51 : LE COUPE ONCLE : 5b :
52 : LA BONNE AFFAIRE : 4a :
53 : LE PLOUC : 5b :
54 : LA MINE DE RIEN : 5b :
55 : RAPIDO : 5a :
56 : LE GREAT EASTERN : 7c : Grande trave g/d ~ 40 mvs g/d. En AR : 8a+/+ :



- | | |
|--|-----------------------------------|
| 1 : Le Great Eastern : 7c : | - 1 : En AR : 8a+/+ : |
| 2 : En DA + trave à gauche : 6b+ : | - 2 : En trave à droite : 7b+/+ : |
| 3 : Départ debout + trave à gauche : 7a+ : | - 3 : En trave à droite : 7a+ : |
| 4 : En DA + trave à gauche : 7b+ : | - 4 : En trave à droite : 6b+ : |

Création du topo Bernard Theret

Les 17 Virages



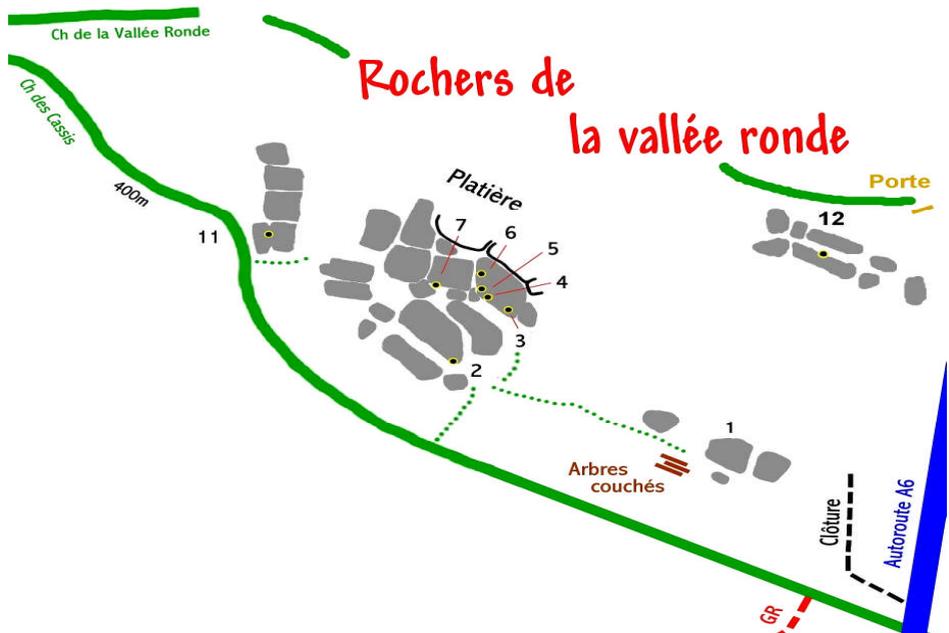
Création du topo Bernard Theret

Ensemble de blocs proche du parking en haut de la côte des 17 Virages à ~0,9km de l'Auberge du Bois Rond

A : KATIOUSHKA : 7b : Dévers en DA. En sortant sur la gauche : **7a/+** :

B : L'AUTO-STOPPEUR : 6c+/7a : Trave g/d. En aller retour : **7a+** : bloc pas très haut visible de la route.

C : LE LINTEAU : 7a/+ : (bloc dans la butte au Nord/Ouest du chemin du LITEAU) On part assis à l'angle gauche du bloc, on remonte, on trave à droite sur les plats du haut, on passe l'angle arrondi, on sort juste après.



1 : RUHARDE : : Trave d/g.

2 : BIDE BOSSE : 7c : Trave droite gauche, ou gauche droite. En aller retour : **8a/+** :

3 : L'ABRIBUS : 6c/7a : On part sous le bloc, les deux mains sur une inversée, on suit le rebord sur la gauche, puis sortir en vertical.

4 : THE PENTE : 5c : Vertical à l'angle, légèrement à droite.

5 : L'EFFACEUR : 6b+ : On part à droite de la face avec des plaques grats arrondis, on trave à gauche, on sort par *THE COULOIR*.

6 : THE COULOIR : 6a : Vertical, Sortie de *L'EFFACEUR*.

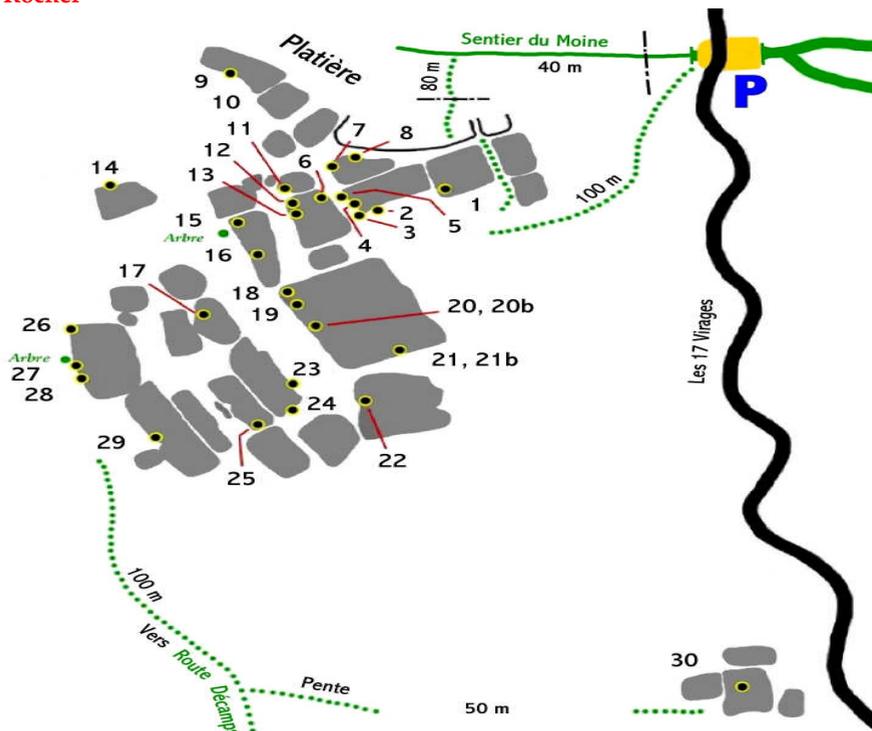
7 : COUP DE FEU : 7a/+ : Vertical en départ assis, on remonte sur la gauche, puis sortir sur arrondis.

8 :

Création du topo Bernard Theret

- 9 :
10 :
11 : **LA MURENE : 7b+** : On part sous le bloc (en forme de tunnel) bien à gauche, main droite avec le trou le plus à gauche, on croise main gauche pour avoir l'autre trou à droite en main gauche, on trave à droite jusqu'aux prises au dessus du rebord de sortie du tunnel au niveau de la mousse.
12 : **: 6c/7a** : Par le chemin de la vallée ronde, dévers dans la platière disloquée avant le pont de l'autoroute, sur la droite d'une vieille porte.
Dévers avec des trous, en Départ assis, on remonte le dévers, du trou du haut on trave à gauche pour aller chercher assez loin le rebord en décroché sortir juste après.

Bois du Rocher



- 1 : **PLEIN NORD : 5c/6a** : Vertical en dalle.
2 : **SABLE EMOUVANT : 7a+/+** : Vertical en dynamique. (jeté)
3 : **COURANT D'AIR : 6a+** : Vertical.
4 : **LES ECAILLES : 6a+** : Vertical.
5 : **COUP DE VENT : 6a+** : Vertical.
6 : **CHAPEAU POINTU : 5c** : Vertical.
7 : **AEROBLOC : 6a** : Vertical.
8 : **RETORD : 6a+/b** : Vertical.
9 : **FUILLANGLE : 6b+/+** : Vertical.

Création du topo Bernard Theret

10 :

11 : LA TAUPE :

12 : LE TERRIER : 7a/+ : Départ comme N°13, trave à gauche, on sort en dalle.

13 : L'AGE DE PIERRE : 6b : Dévers + vertical en départ assis. Les 2 mains tout en bas.

14 : LA MAIN VERTE : 6b+/c : Vertical.

15 : LES TEMPS MODERNES : 7a+/b : Trave gauche droite, sortie par le vertical D16.

16 : DU PLOMB DANS L'AILE : 6b+/c : Vertical.

17 : VERT DUR : 6a+ : Vertical ne départ assis, entre 2 blocs.

18 : LA TOUR INFERNALE : 6b+ : Vertical à l'angle du bloc.

19 : LA LIGNE A HAUTE TENSION : 7a+ : Vertical à droite de N°18.

20 : LE GRAND VENEUR : 6c+/7a : Trave gauche droite, départ N°20b sortie par le vertical N°21b.

20b : CONTRE PLONGEE : 6a+ : Vertical au départ de N°20.

21 : CHASSE A L'HOMME : 7a/+ : Trave droite gauche, départ N°21b sortie par le vertical N°20b.

21b : PLUIES ACIDES : 5c/6a : Vertical au départ de N°21.

22 : NERFS A VIFS : 6c : Vertical dévers au niveau d'une fissure.

23 : LE PENCHANT : 6b+ : On part en dalle bien à droite, on trave à gauche, on passe l'angle, sortir par *PRISE DE TERRE*.

24 : PRISE DE TERRE : 6a/+ : Vertical en départ assis.

25 : ZONE VERTE : 6c+/7a : On part assis bien à droite du bloc, on trave à gauche, on sort au niveau du creux.

26 : PETITE SAUCE : 7a : Trave, on part bien à gauche en bas avec une grosse prise, on trave à droite, on sort sur les plats juste avant l'arbre.

27 : PATTES DE VELOURS : 7a : Trave, on part à droite de l'arbre, on trave jusqu'au bout à droite et sortir.

28 : L'HUITRE : 6a/+ : Vertical en départ assis de la fissure.

29 : PIED AU PLANCHER : 5c/6a : Dévers et rêta.

30 : TOILE DE FOND : 7b : On part sous le bloc à gauche, on trave sur la droite et sortir.

Création du topo Bernard Theret

Le Bois Rond, ou 93,7 est un massif assez ombragé. Il sèche lentement, les blocs sont assez hauts, le sol peut y être gras.

Dans le massif on trouve : 1 Circuit orange, 1 Circuit bleu, 1 Circuit rouge.

Les Hors Circuit

- 1 : **LES ENVAHISSEURS : 7a+** : Vertical à droite du 27 bleu.
- 2 : **LES ENFANTS D'ABORD : 7b+** : Vertical dalle à gauche du 27 bleu.
- 3 : **PETITE INSOUTENABLE : 7b** : DA dans la fissure du 3 bis rouge.
- 4 : **NOUVELLE VAGUE : 6a+/b** : Vertical à gauche de l'arbre, Départ main gauche avec une prise verticale arrondie, main droite sur un plat assez haut.
En DA : **6c** :
- 5 : **LA GOUTTIERE : 3c/+** : Vertical dans la fissure bouchée à droite de l'arbre, en **DA** : de **NOUVELLE VAGUE : 6b/+** :
- 6 : **DES EQUILIBRES : 7a** : (sans crochet de pied : **7a+/b** :) départ à droite de **LA GOUTTIERE**, les deux mains dans la bonne prise, on trave à gauche en passant devant **LA GOUTTIERE**, puis assez bas, on se retrouve sous **NOUVELLE VAGUE** et sortir par celui-ci.
- 7 : **MURAILLE DE CHINE : 7a+/b** : Trave gauche droite sur plats en dévers, sortie au niveau d'un petit trou borgne (en main droite pour remiser dans la bonne prise du dessus).
- 8 : **LA CROISIERE JAUNE : 7b/+** : C'est la **MURAILLE DE CHINE** rallongée, on continu à droite pour rejoindre la dalle et sortir.
- 9 : **LA BOMBE HUMAINE : 7a+/b** : Bombé à gauche du (ex) 4 rouge. On part assez bas avec une petite réglette en creux (avec les 2 mains), puis aller haut à droite sur le plat.
- 10 : **BRUITS DE COULOIR : 7a+/b** : Trave gauche droite, départ au début de la face à droite du triangle rouge (bis) passe le bis rouge puis sortir dans le 5 rouge (le rouge de droite actuellement) , en partant du micro dièdre 1,5 m gauche du bis rouge : **7a/+** :
- 11 : **L'ESPRIT DE LA GRIMPE : 7b** : Trave d/g, départ avant le 6 rouge, sortir dans le 8 rouge.
- 12 : **PIERRE PONCE : 6a+/b** : Vertical sur grats entre le 7 et le 8 rouge
- 13 : **LE GRAND CHAUVE SOURIT : 7b+** : Bloc du départ du bleu de l'autre côté face au 1 bleu, remonte le dévers et sortir.
- 14 : **LE MASTODOMPTE : 8a** : On remonte **LE GRAND CHAUVE SOURIT** on poursuit en trave à droite jusqu'au bout du bloc.
- 15 : **POUTRE ET PLATRE : 7b+** : Bloc du **MASTODOMPTE** trave droite gauche, on part au bout à droite pour sortir au niveau du **GRAND CHAUVE SOURIT**, face au 1 bleu.
- 16 : **JO DALTON : 7a+** : Vertical juste à gauche du 30 bleu (on ne prend pas la bonne prise du bleu en main droite au départ mais celle qui est juste à gauche)
- 17 : **SENSATION : 7b** : à gauche du 11 rouge.
- 18 : **LUCKY LUKE : 7c** : Verticale à droite du 10 rouge (sortie en forme de cuvette).
- 19 : **LE SABOT** : : Sur la face droite du 9 rouge. Petite trave basse.
- 20 : **LA BALLADE DES GENS HEUREUX : 6c/+** : Sur le bloc du 1 bleu, départ au début de la face à droite du 1 bleu, on trave à droite on passe devant le triangle rouge, on continu à droite pour rejoindre l'orange, Si on sort dans le triangle rouge : **6b+/c** :
- 21 : Triangle rouge : vertical en : **5c/+** :

22 : BASSES CALORIES : 6b+/c : Trave droite gauche, départ par le 2 bleu puis trave à gauche en passant en bas avec un trou un peu douloureux, rejoindre le rouge en passant très bas (les mains sur le rebord de pieds lorsqu'on sort le 12 rouge) le continuer à l'envers jusqu'au bout du bloc et sortir.

En **AR : 7a+ :** (sans trop dormir dans le gros trou !)

23 : LA QUILLE : 6b+/c : Départ au fond sous le rebord gauche de l'abri, remonter celui-ci sans utiliser la partie droite, et sortir en réta. **LA FAUSSE QUILLE : 6c/7a :** départ debout dans la petite face à gauche, on trave à droite, on passe sous l'étrave, on arrive au départ de *LA QUILLE*, on sort par celle-ci.

24 : JAPPE-RENARD : 6b+/c : Même bloc que *LA QUILLE*, de l'autre côté dans l'angle, Départ à gauche sur la dalle au niveau de l'arbre, on trave à droite on passe l'angle, (sans le rebord du haut) sortir 1,5 m après.

AR : 6c+/7a :

24 : FILANZANE : 6b+/c : Vertical, DA sous le petit toit, sortir par la face bombée.

26 : 5c/+ : vertical à gauche du 4 orange.

27 : CASCADE : 7a/+ : Sur la face opposée du 15 rouge. Départ dans la face à gauche de la fissure, on part les deux mains sur les obliques, on trave à droite pour aller dans la conque, on passe très bas pour rejoindre le bas de la fissure remonter par celle-ci et réta. On peut ne pas sortir en réta (une fois les deux mains sur le rebord) faire le retour et sortir dans la face au niveau du départ c'est **CASCADES EN CHAINE : 7b :**

28 : F1 : 6b/+ : Départ en bas à gauche de la fissure, trave à droite et sortir par celle-ci. La fissure seule en DA : **6a+ :**

29 : LA DENT FER : 6a+/b : Angle en dévers à gauche du 16 rouge, main droite assez haute dans l'angle.

30 : LE SKATTEUR : 6a+/b : DA du 16 rouge (sans la fissure de droite) on part assis à droite sous la rampe oblique.

31 : RUSTINE ET TINTIN : 5c+ : Petit vertical, départ bas (assis) sous la vague.

32 : LA TENDUE : 6a : DA puis sortir à droite de la fissure.

33 : HARAS DUSOL : 6a/+ : DA très à gauche sous le bloc, on trave à droite (1m) et sortir dans la face.

34 : REMUE-MENAGE : 6b+/c : On part entre les 2 blocs, on trave à gauche, on passe l'arrondi pour suivre en montant le rebord jusqu'en haut.

35 : HELAS-TIC : 6c/+ : Vertical au bout à droite de la face de sortie de *BALLADE SUR PLATS*, départ main droite sur le plat d'angle.

36 : BALLADE SUR PLATS : 7b/+ : Trave gauche droite, départ comme le 21 ter rouge puis poursuivre sur les plats on passe l'angle puis sortir. En **AR : 7c+ :**

37 : L'HUMUS TANGUE : 6a+/b : Trave g/d départ très à gauche près de l'arbre, avec une bonne prise, on trave à droite, on passe bas avec les plats dans l'angle, on continu sur 5/6 mvs et sortir dans la goulotte.

38 : ODEUR : 6b+ : DA, main gauche dans le trou de gauche, main droite un trou à droite, on monte main droite sur la prise plate et oblique et sortir.

39 : BRUT DE GRES ou TRAVERSE MANIA : 6b+/c : Juste à droite du 10 orange, trave g/d, dans la face en dévers, départ avec les plats juste au début de la face, on sort dans la goulotte.

39a : 6c+ : Trave d/g de toute la face sortie au bout à gauche par l'angle arrondi.

- 40 : LE PROTO-COLLE AUX FANES : 6b :** Départ à l'opposé de l'arbre, on trave à droite pour sortir juste avant l'arbre (on peut faire l'aller-retour : **6c :**) on peut continuer par *LE GALOPIN* : **6b+ :** en passant devant l'arbre (**AR : 6c/7a :**).
- 41 : LE GALOPIN : 6a :** Départ juste à droite de l'arbre, on trave à droite, on sort en vertical au niveau d'une balafre légèrement oblique (on peut faire l'aller-retour : **6a+/b :**).
- 42 : SPIDER BLOC : 7b :** Verticale juste à droite du 22 rouge. Dynamique.
- 43 : Dr NIMBUS : 6a+ :** Bloc du 23 rouge. Vertical en DA ~1m à gauche du départ du rouge. On part avec le bac, on monte main droite sur une bonne réglette, puis main gauche sur un plat et tout droit.
- 44 : CUMULUS : 6c/+ :** Bloc du 23 rouge. On part de la sortie du 23 rouge, on le désescalade puis sortir par *Dr NIMBUS*.
- 45 : STRATUS : 7a :** On fait l'AR du 23 rouge puis sortir par *Dr NIMBUS*.
- 46 : : 6c :** DA du 24 rouge.
- 47 : EXTRACTION LENTE : 6b :** Bloc à gauche du 21 orange. Départ dans le creux. On part main droite sur une bonne réglette, main gauche sur un plat. En DA : **6c/7a :**
- 48 : BANDE PASSANTE : 7a+ :** Trave gauche droite, faire le 26 rouge puis le bis, après l'angle on passe en bas avec les inversées pour rejoindre le bord droit et sortir.
- 49 : PENTE DOUCE : 6a+/b :** Trave d/g et sortie, on fait les deux faces. En AR : **6c/+ :**
- 50 : L'EXTRA-WAGON : 6b+ :** Petite trave d/g 2 faces sortie à gauche au niveau du trou.
- 51 : GEYSER : 6a :** Bloc à droite du 18 bleu. DA sous l'angle, on remonte celui-ci et sortir sur la droite. Même départ puis tout de suite dans la face à gauche et sortir c'est **HAÏDOUK : 6a+ :**
- 52 : : 6a+ :** Vertical en DA du 30 rouge.
- 53 : LE CHOIX DANS LA DATE : 6a :** Vertical en DA.
- 54 : LE RAT MAGE : 6a+ :** On part très à gauche, on trave à droite pour sortir au niveau de la flèche bleu.
- 55 : LE PETIT PIN : 6a+/b :** On part du 20 bleu (en départ assis) on trave à droite et sortir au niveau du premier petit pin. **LE PIN BIS : 6c :** on sort 2m après avec un faux bac à 2 mains.
- 56 : LE SINGE RIT : 6a+ :** Départ en bas à droite sous le bleu, trave à gauche sur la rampe et sortir dans le rouge.
- 57 : ANGLE-ISH : 5c/+ :** Verticale au bout de la face à gauche du 22 bleu, départ main gauche avec l'arrête, sortir tout droit.
- 58 : MUR L'ISH : 6c/7a :** Vertical, grats arrondis, puis une verticale assez haute.
- 59 : VRAIE GRANDEUR : 6b+ :** bloc du 37 rouge , trave gauche droite, départ avant le 37 rouge , les deux mains sur l'angle , trave comme le 37 , on passe en bas les mains sur les plats d'un gros trou puis sous le 23 bleu et sortir le 37 rouge.
- 60 : SIROP TUSSEUR : 6b :** Vertical à l'angle gauche du 27 orange. On part main droite sur une petite verticale, main gauche sur l'arrondi de l'angle et tout droit.
- 61 : MER DE LA TRANQUILLITE : 7a+ :** DA juste à gauche du 36 rouge. On part main gauche avec l'inversée, main droite avec la grosse prise à droite. On va main droite sur le grat évident, on se déplace sur la gauche dans le mur et sortir.
- 62 : LE BOULET : 5b :** DA au niveau du gros trou rond (sur la droite) et réta.
- 63 : PLAT ACIDE : 6b+/c :** On part main gauche sur le plat, main droite sur un grat et tout droit.

Création du topo Bernard Theret

64 : TOURNE A GAUCHE : 6a+ : On part main droite sur le plat, main gauche sur un grat. On sort en oblique à gauche.

65 : BANC DE TOUCHE : 7b/+ : Trave d/g et sortie, On part au bout à droite juste après l'angle (à l'arrivée de *REMPART*), on trave à gauche jusqu'au sous le 35 rouge et sortir par celui-ci.

66 : REMPART : 7a+ : Prolongation du 34 rouge (*galla lactique* ou *transat* à 6c) aller au bout passer l'angle, on le trouve aussi sous le nom de *Galla Lactique Prolongé*.

67 : VOYAGE GALLACTIQUE : 7b+ : On fait l'aller retour du 34 rouge, et sortir par le 33 rouge.

DA du 33 rouge : 6b+/c :

68 : : **6c/7a :** départ bas du 35 rouge.

69 : OBLI-YETTES : 6a+/b : DA au fond, on remonte la rampe et sortir du surplomb par le petit mur.

70 : BLEU DE RAGE : 6c/7a : Trave droite gauche, départ du 38 rouge et sortir par le 24 bleu.

71 : BOUDDHA PESTE : 7a : Du 24 bleu, on trave à droite avec les plats, sortir par 39 le rouge.

72 : BLEU ROY : 6c/7a : Départ à la fin de la trave du 38 rouge (*le vélo de Max*), on trave à droite, une fois sous le 24 bleu on sort par celui-ci.

73 : CONGESTION : 6b+ : Vertical au niveau du gros creux juste à droite de la sortie du 38 rouge. On part les 2 mains dans le creux sur des 'plats grats'.

AR du 38 rouge : 7a+ :

74 : CHAT PERCHE : 6a+/b : Bloc entre 38-39 et 40 rouge. On part juste à droite de l'arbre. On trave à droite, on passe le dièdre et sortir juste après.

75 : PIQUE ET PECHE : 6b/+ : Verticale entre le 25 bleu et le bis rouge.

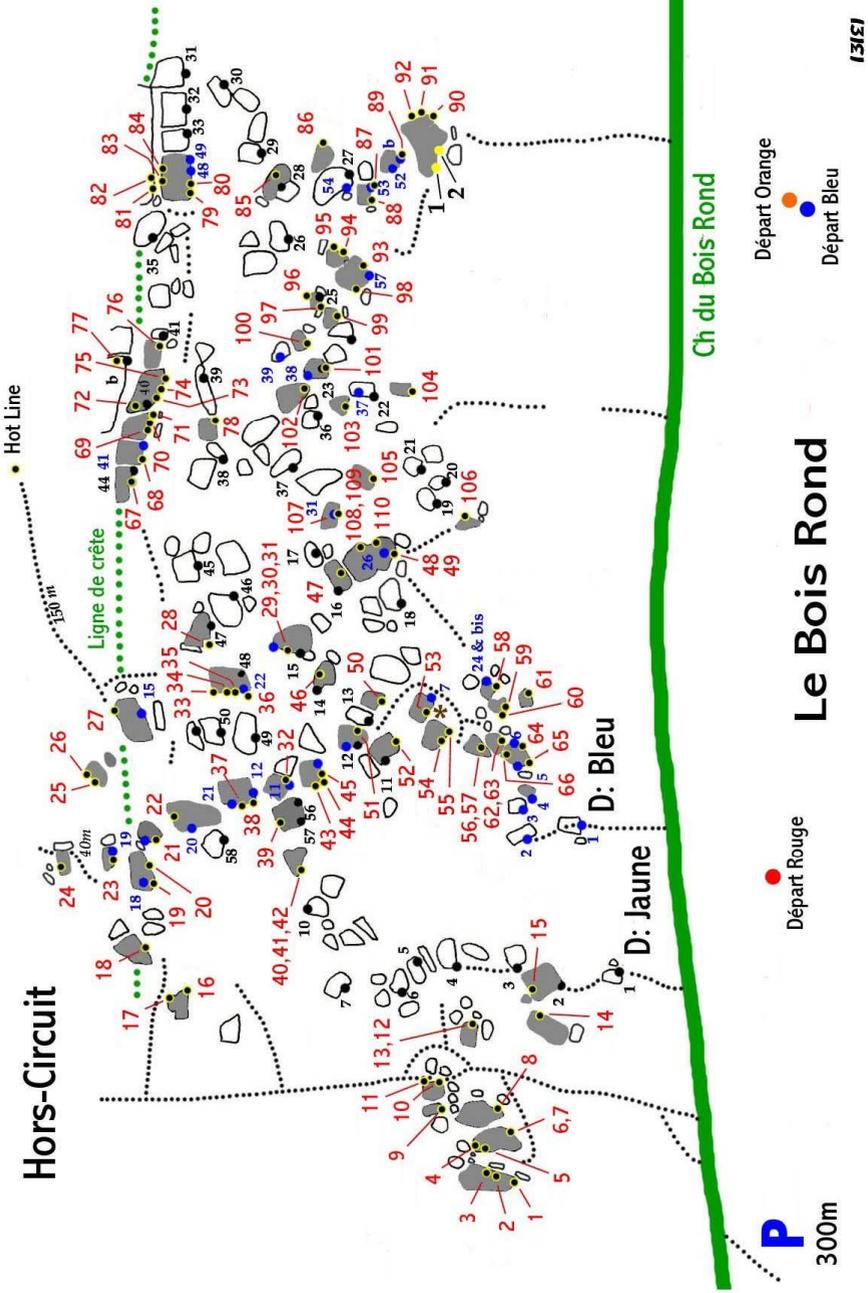
76 : EXOCET : 6b+ : Bloc du 25 bleu à l'opposé. Départ bas à l'angle droit, main droite sur la bonne prise verticale, on trave à gauche, sortir au niveau des plats à gauche de la fissure du sommet.

Le 18 rouge c'est **ECHARDE : 6c+/7a :** trave g/d, on passe en bas (à l'origine et non sur les plats du haut, sinon c'est plus **ECHARDE** en : 6c+/7a : mais en : **6b+ :**) en suite on remonte en main droite sur le rebord puis passe l'angle pour se rétablir sur la dalle. **L'aller retour :** **7b :** (AR en utilisant les plats **7a**)

JEU de MAIN JEU de MALIN c'est comme **BANDE PASSANTE** ou inversement

Création du topo Bernard Theret

Rocher de la Reine



(31E)

Création du topo Bernard Theret

Le massif sèche assez vite, il est bien exposé pour l'hiver
Dans le massif on trouve : 1 Circuit jaune, 1 Circuit bleu.

Les Hors Circuit

1 : LA MOULE VOLANTE : 6c : Vertical sur la face juste à gauche de l'angle. On part les deux mains sur la prise basse à gauche, puis aller chercher en main droite la prise dans l'angle et sortir.

2 : LA GRANDE EVASION : 6b+/c : Départ au niveau du trou à gauche de celui du milieu, on trave à gauche en montant pour sortir par la sorte de fissure au sommet, haut et expo !

3 : CHAUD-CHAUD : 6c : Départ au niveau du gros trou au milieu du bloc, on trave à droite, on passe l'angle et sortie.

4 : LA PETITE EVASION : 6b/+ : Départ assis sous le toit.

5 : START-AIR : 5b/c : Vertical, c'est la sortie de *LE RADEAU DE LA MEDUSE*.

En départ assis : **6a** :

6 : LE RADEAU DE LA MEDUSE : 7a/+ : Départ assis au niveau de la fissure. On remonte on trave à gauche, on passe l'arrondie, puis sortir à gauche au bout de la face par *START-AIR*.

En Aller-Retour et sortir par *MEDUSEUM* : **7b+/c** :

7 : MEDUSEUM : 6a+/b : Vertical en départ assis. On sort en oblique à droite. Même départ assis que *LE RADEAU DE LA MEDUSE*.

8 : OW 31 : 7a+ : Départ assis les 2 mains dans une inversée, on remonte, on trave à droite, on passe le bombé puis sortir au bout à droite à la fin de la rampe.

9 : LE CAVISTE : 6a+ : Vertical

10 : VERS LA LUMIERE : 5c/6a : Vertical à gauche du bloc.

11 : LE PREMIER PAS : 6b : Vertical en oblique sur la gauche. On part de la petite marche, on utilise les plats.

12 : BOUDDHA 1 : 6c+ : Départ assis, main gauche sur une inversée, main droite sur une pince, on va chercher une bonne prise à droite, puis remonter main gauche assez haute, pour sortir verticalement.

13 : BOUDDHA 2 : 6b : Départ assis comme l'autre, on continu à droite pour rejoindre la petite rampe de grats, puis sortir en oblique à gauche au plus haut du bloc.

14 : LE PATATOÏDE : 6c/7a : Bloc en face du 2 jaune. Départ assis à droite, main gauche dans un bi doigts, main droite juste au-dessus. (On n'utilise pas le petit bloc en dessous). On remonte puis on trave à gauche jusqu'au bout et sortir.

15 : ARCODROME : 6b+/c : Dans la face en dévers à gauche du 2 jaune.

En DA à droite, on va en main gauche chercher le rebord, puis sortir tout droit dans la dalle : **7a** : (morpho)

16 : BABY BOUM : 6b+/c : Départ assis à l'angle du bloc, On remonte par la face droite.

17 : SR 71 : 6c/7a : Départ assis sous le petit toit à droite. On remonte sur la gauche avec la rampe plate pour sortir par le bombé.

18 : PRESQUE BLEU : 6c/7a : Bloc à gauche du 18 bleu. Départ assis à gauche les 2 mains sur un becquet, on trave à droite pour sortir après l'angle.

19 : LE VOL DU BOURDON : 6b : DA sous le bloc, sortir par le 18 bleu.

20 : CONTRACTION : 6a+ : Vertical dans le mur ~3m à droite du 18 bleu.

En DA les 2 mains sur le bourrelet c'est : **MISERE NOIRE : 7b+/c :**

21 : M. POINTU : 6a+/ : Vertical au milieu de la face à droite du 19 bleu. Expo.

22 : ATTENTION A LA MARCHÉ : 6a+/b : Vertical rebord sur bossettes et réta.

23 : ROULEAU CALIFORNIEN : 6a+/ : Vertical à gauche du 17 bleu.

24 : L'ISOLOIR : 7a : Vertical dévers. DA en bas à droite, on trave légèrement à gauche puis remonter le dévers.

Que le vertical debout : **6b+ :**

25 : LES SARGASSES : 4b : Vertical en dalle. Main droite grat fissure.

26 : LE TRIANGLE DES BERMUDES : 6a+/b : Départ assis à droite du petit toit, main droite basse sur une pince plate, main gauche haute en épaule sur le bas de la verticale, on trave à gauche pour aller chercher l'angle et sortir dans la dalle.

27 : TOUTANKAMON : 6c/7a : Derrière le 15 bleu. Vertical déversant. On part en bas avec les 2 mains sur la petite inversée, on remonte le dévers pour sortir légèrement à gauche.

28 : TUMULUS : 6b+/ : Départ en bas du couloir au niveau du toit sur le rebord plat, on remonte avec la fissure entre le mur et le plafond et sortir.

29 : MARCHÉ A L'OMBRE : 6b+ : Départ bas à droite avec la rampe, on remonte sur la gauche puis sortir au milieu du mur.

30 : COUP DE SOLEIL : 6c+/ : Même départ que *MARCHÉ A L'OMBRE*, on trave à gauche pour sortir plus à gauche par le 23 bleu.

31 : PEAU D'ANE : 6a+ : Même départ que 29 et 30. On ressort en direct dans le toit.

32 : BLEU DE PRUSSE : 7a+ : DA à droite du 11 bleu sous le petit toit, on trave à gauche jusqu'à la fissure, on remonte dans le bleu, on continu à gauche par le haut, on passe l'angle, on continu avec les plats du haut, on passe l'angle et sortir juste après.

En AR en sortant par le 11 bleu : **7c+/ :**

33 : MER CASPIENNE : 6b+/c : Bloc du 22 bleu. Trave g/d et sortir. On part debout à gauche sur la petite vire, on trave à droite, on passe le gros trou, puis sortir en oblique à droite vers le bleu.

34 : MER NOIRE : 6b+/c : Vertical juste par la gauche du gros trou.

35 : MER ROUGE : 6a+ : Vertical en oblique par la droite du gros trou.

36 : MER MORTE : 7a : On fait le bleu, en haut sur les plats on trave légèrement à gauche, on descend par la sortie de *MER CASPIENNE*, sortir au bout à gauche.

37 : G-2 : 6b+/c : Vertical à droite du 21 bis bleu (triangle). Départ main gauche assez haute sur un grat' et réta.

38 : PLUMES AUX VENTS : 6b+ : Vertical sur l'angle gauche du 12 bleu avec un réta !!!

En Départ Assis : **7a+/ :**

39 : NAPOLEON : 6a+ : Vertical en dévers sur la face gauche du 57 jaune. En DA : **7a :**

On part avec la grosse prise en bas, on rejoint à gauche les 2 petites verticales, puis une autre encore un peu au dessus à gauche, puis rejoindre en main droite le creux, ainsi on se retrouve comme le départ debout et sortir.

40 : POL POT 1 : 6c : Bloc en face du 10 jaune. On part assis à gauche, on remonte, on trave à droite pour sortir au niveau de l'arbre.

41 : POL POT 2 : 6a+ : DA au milieu du bloc, sortir tout droit.

42 : POL POT 3 : 6c : Départ comme *POL POT 1*, sortir par *POL POT 2*.

43 : BEC DANS L'EAU : 6a+/b : Bloc du 10 bleu. Vertical dans le petit surplomb à gauche de l'angle (près de la sortie du bleu)

44 : BLANC BEC : 6a+ : Bloc 10 bleu. Vertical à droite de l'angle du 43.

45 : SERPENT A PLUME : 3c/4a : Vertical ~1,5m à droite du 44.

46 : NERON : 6a+ : Bloc du 14 jaune. On part bien à gauche, main gauche sur un replat horizontal, main droite sur un plat, on descend main gauche, puis on trave sur la droite pour sortir par le 14 jaune. En **AR : 6b+/c :**

47 : CHRISTOPHE COLOMB : 6c+ : bloc du 16 jaune. Départ en haut à droite (on monte sur le bloc à côté pour partir). On trave en descendant à gauche pour sortir par le 16 jaune. En **AR : 7a+ :**

48 : NEWTON : 6c : Départ assis sous le 26 bleu, sortir par celui-ci.

En départ du vertical de la sortie de *CRAZY HORSE*, on trave à droite pour rejoindre le départ de *NEWTON*, sortir par celui-ci c'est **LUMIERE NOIRE : ~7b :**

49 : CRAZY HORSE : 7a : DA très à droite les 2 mains sur la bonne écaille (comme *NEWTON*), on trave à gauche pour rejoindre le mur, on le remonte en oblique et sortir dans le bombé. (il y a des variantes)

50 : REJET POSSIBLE : 6b+ : Bloc à droite 13 jaune. On part au niveau de la flèche bleu, on trave à gauche, on se rétabli à l'angle et sortir sur la dalle.

51 : TOUR DE FARCE : 7a : Bloc du 12 jaune. On part à droite d'un semblant de fissure à côté du bloc du 13 jaune, on trave à gauche pour sortir tout au bout dans le bleu.

52 : CAMBRONNE : 6a+ : Bloc du 11 et 11bis jaune. On part à droite assez bas, on trave à gauche en mouv's d'épaule pour sortir en direct dans le 11 bis jaune.

53 : LE PLACARD : 6b+ : Vertical assez haut et expo à gauche sur le bloc du 7 bleu.

54 : LE DORMEUR : 6a/+ : Vertical dans la face gauche de *PETITE SOURIS*. Départ main droite sur une bonne prise, main gauche sur une petite verticale.

55 : PETITE SOURIS : 6a+/b : DA à l'angle, on trave à droite en oblique et sortir au bout du bloc juste à côté de *LE PLACARD*.

56 : MOUCHOIR DE POCHE : 7a : Départ très à gauche sur le rebord. On trave à droite pour sortir à l'arrondi.

57 : PIC ET POCHE : 6c/7a : DA à droite et sortir.

58 : GENGIS KHAN : 7c+/8a/? : Vertical d'angle à gauche des 24 et 24 bis bleu.

59 : L'AUTRUCHE VERTE : 6b+/c : Vertical, sortie sur grats.

60 : L'ECUREUIL : 6a : Vertical juste à droite de l'arbre sur des prises demi-rondes.

61 : CROTALE : 6b+/c : DA. On sort par la droite du dévers dans le petit mur.

62 : EFFET DE FRONDE : 6c : Départ à l'aplomb de l'angle, (dos au 6 bleu), main gauche sur une écaille, main droite assez haute sur un creux dans l'angle. On sort en oblique à droite dans la face puis tout droit. Expo.

63 : EFFET PROLONGE : 7a+ : On part les 2 mains sur une petite écaille arrondie verticale, on trave à droite pour rejoindre l'autre écaille, sortir par *EFFET DE FRONDE*.

64 : RAMAPITHEQUE : 6c : DA ~2m à gauche de l'angle du 6 bleu. C'est la sortie de *JULES VERNES*.

65 : JULES VERNE : 7b/+ : Départ avant le 5 bleu. On trave à droite, on passe l'arrondi puis la face et sortir par *RAMAPITHEQUE* (~2m avant l'angle du 6 bleu)

En continuant à droite pour sortir dans le 6 bleu : **7a+/b :**

En **AR (avant 5 bleu - 6 bleu retour et sortir à gauche du 5 bleu) : 7c/+ :** c'est **LE TOUR DU MONDE**.

Ce fait aussi en **Retour Aller : 7c+ :** (6 bleu - 5 bleu retour et sortir par *RAMAPITHEQUE*).

En prenant les bacs du haut à droite de l'arrondie (à droite du 5 bleu) on baisse les cotations ci-dessus.

66 : LES PIEDS NICKELÉS : 7c+ : Départ au bout très à droite du 6 bleu. On trave à gauche, on passe bas au niveau du 6 bleu, on fait toute la face (de Jules Verne), puis l'arrondi, sortir à gauche du 5 bleu.

67 : LE COIN PERDU : 6a/+ : Vertical à gauche du 44 jaune, avec la petite fissure, sortir tout droit.

68 : PLEIN SUD : 6a : Bloc du 41 bleu. Vertical ~3m à gauche du bleu.

69 : RAIDEUR DIGESTE : 6c : Vertical à grats juste à droite de l'arbre. Un peu expo. Sortie un peu ronde

70 : BOBY : 6b : Vertical. Départ main droite avec un bi doigt, main gauche un grat assez haut.

71 : LE DRAGON DE KOMODO : 7a+ : Départ assis sous le toit à droite, on trave à gauche, on ressort par la gauche du toit dans la face et réta.

72 : CAWA SORIX : ?? : Cotation en hibernation actuellement. On part sous le toit au plus haut. On descend avec l'écaille au plafond jusqu'en bas pour ressortir par le 40 jaune ou par le bis bleu plus à droite. (morpho)

73 : LA PORTE DU TEMPS : 7a : Vertical léger dévers en fissure 'Dulfe', sortie très ronde et plate.

74 : LA FISSURE DU SOLEIL : 6c : Bloc du 40 jaune, dans la grande face à droite. Vertical. Départ main gauche (assez haute) dans la fissure, sortie ronde et plate.

75 : L'OBLIQUANT : 6a+ : Vertical et réta.

76 : LE COUGUAR : 7a+/b : Bloc juste à gauche du 41 jaune (il y a une flèche bleu directionnelle sur le bloc). DA en bas à droite, on remonte (2,3 mouv's), on trave à gauche pour sortir au bout.

En sortant au niveau du trou : **7a/+ :** c'est le COUGUAR BLANC.

77 : LE TOIT DE L'OMBRE : 6a/+ : Sous le toit du 42 bis jaune. On part en Dulfer pour aller à droite sous le toit du bis jaune et sortir par celui-ci.

78 : VIPERE AU POING : 6a+/b : Sur le bloc à gauche du 39 jaune. Vertical dans l'angle déversant.

79 : CRAIE PIE DENSE : 6b/+ : Vertical sur grats, au niveau d'une flèche bleu directionnelle. Bloc des 48 & 49 bleu.

80 : NO MOHAIR ROC : 6a+/b : Vertical sur grats, 1,5m à gauche du 48 bleu.

81 : RAMPING GRAT FLASH : 6b/+ : Vertical assez haut sur le mur de la platière mur, au début dans le couloir à gauche.

82 : DIACLASEUM : 6a+/b : Vertical ~1,5m à droite de 81.

83 : TOUJOURS VERT : 6a/+ : Vertical à gauche de la fissure écaille du bleu. Départ avec des prises horizontales.

84 : ENCORE GRIS : 6b : Vertical ~1,5m à gauche de 83. Départ avec des verticales.

Dans ce couloir on peut y faire plusieurs autres petites voies pas négligeables.

85 : VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE : 7a/+ : Toit + sortie. On part assis au fond en bas de la voûte, on remonte le toit pour sortir sur la gauche par l'entrée de l'abri. (En utilisant le bloc à gauche. sans mettre les pieds en son sommet).

Sans le bloc à gauche : **7a+/b :**

86 : LE CHOUX FLEUR : 6b : Bloc assez haut à droite du 27 jaune. Départ au niveau d'un bouquet d'arbre dans la face en dévers. On peut partir assis à droite. Un peu expo !!!

87 : LE HUBLLOT : 6a : Départ assis du 53 bleu.

88 : PRISME A TICS : 6a+ : Bloc du 53 bleu, dalle à gauche du bloc. On part avec une plaquette grattons assez haute, sortir tout droit sur la petite dalle.

89 : NID D'A : 6a/+ : Bloc du 52 & 52 bis bleu. On part assis à droite du 52 bis bleu, on trave à gauche pour rejoindre le gros trou et sortir par le bis bleu.

90 : LE YUCCA : 6a : Vertical à droite de la fissure, juste à gauche de l'angle.

91 : PLANTE VERTE : 4a : Vertical en dalle juste à droite de l'angle.

92 : LE GRAND SOLITAIRE : 7b+ : Trave d/g sur le bloc en contre-bas du 52 bleu. On part juste à droite de 91, on trave à gauche, on passe le premier angle, on passe devant 90, puis la fissure, puis le 2ème angle arrondi, sortir tout au bout de la grande face courbe.

En AR : **7c+/8a :** Il y a 2 départs assis **1 & 2** (voir topo et photos)

DA N°1 : On part les 2 mains sur le bourrelet vertical. En sortant tout droit : **6a :** En sortant au bout à gauche : **6a+/b :** En sortant au bout à droite (*au départ de LE GRAND SOLITAIRE*) : **7a+ :**

DA N°2 : On part main droite sur une prise demie arrondie, main gauche sur un plat assez bas, on monte main gauche dans le trou au dessus : En sortant tout droit : **6b/+ :** En sortant au bout à gauche : **6c/7a :** En sortant au bout à droite : **7a+/b :**

93 : LE GRAND MAITRE : 6b+/c : Vertical léger dévers, haut et expo à droite du 57 bleu. (brosse)

94 : MER D'HUILE : 6b/+ : Bloc à droite du 57 bleu. Vertical sur grats au milieu du mur.

95 : LE BORD DUR : 6a/+ : Vertical à droite de *MER D'HUILE*.

96 : HAUT LES BRAS : 5c+/6a : Derrière le 25 jaune. On part avec les prises assez hautes, tout droit puis réta.

97 : VOL DE NUIT : ?? : Bloc du 25 jaune. On part à gauche du *Dolmen*, on trave à droite (il y a un peu d'ambiance) pour sortir au bout à droite au niveau du 25 jaune. (expo) (brosse)

98 : L'ECARTEUR : 6b+/c : A l'opposé du 57 bleu. DA, main gauche sur une pince, main droite assez bas à droite, on monte main droite en épaule, puis main gauche dans l'inversée pour aller en main droite assez haut sur les plats et sortir.

99 : MISE EN CHARGE : 6b : DA sous l'écaille inversée. On part main gauche sous l'écaille, main droite juste au dessus, puis sortir tout droit.

100 : POINT DE VUE : 6a : Sur le bloc à droite du 39 bleu. Vertical juste à droite de l'angle en dévers. En départ assis : **6c/7a :**

101 : VICTOR HUGO : 7b/+ : Bloc du 23 jaune et du 38 bleu. On part du 23 jaune, on trave à gauche pour sortir par le 38 bleu. (~15mvs pour arriver à l'angle). On utilise le petit bloc sous le bleu.

En AR et sortir par le 23 jaune : **7c/+ :** c'est *FEUILLES D'AUTOMNE (V.H 1831)*.

En AR sortir dans le bis bleu : **7b+/c :** c'est *LES CHANTS DU CREPUSCULE (V.H 1835)*.

Du 23 jaune sortir dans le bis bleu : **7a :** c'est *LES RAYONS ET LES OMBRES (V.H 1840)*.

102 : CŒUR DE PIERRE : 4c/5a : Un petit départ assis sur le bloc face au 38 bleu.

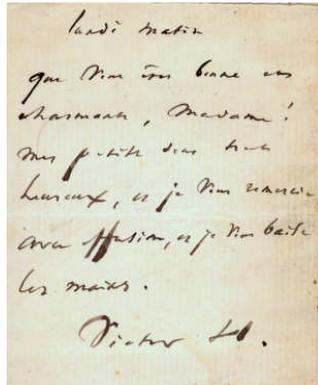
103 : PIED AU PLANCHER : 6a : Sur le bloc à gauche du 37 bleu. Départ assis au niveau d'une ligne fissure verticale, tout droit

104 : COIN SAUVAGE : 6a+/b : DA à l'angle gauche de la petite face. Sur la face de gauche il y a 2 triangles jaunes. Il est en contre bas du 22 jaune.

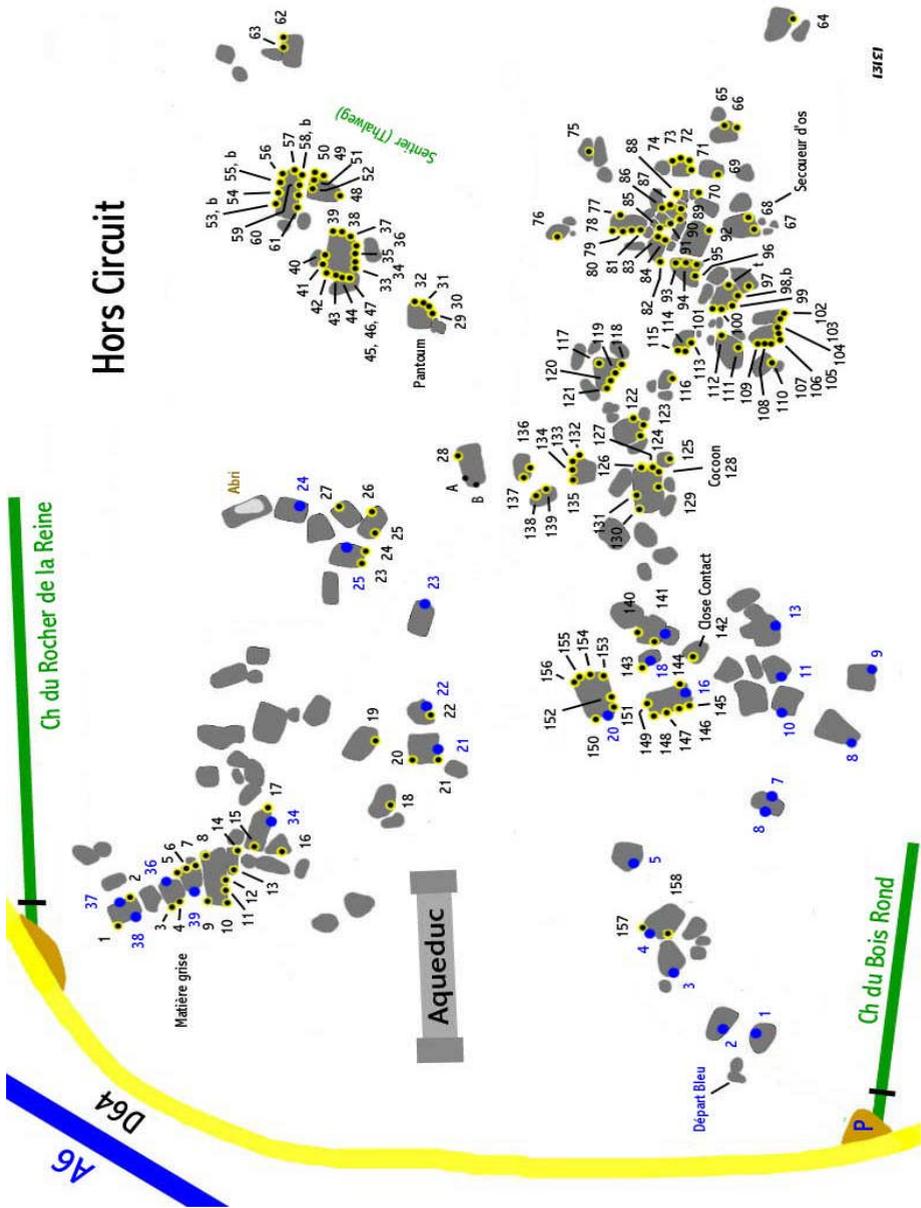
105 : DEMI-LUNE : 6b/+ : Départ très à gauche, on trave à droite pour sortir tout au bout

106 : PLAN DE CARRIERE (droit) : 4a : (gauche) : **4c :** Verticales dans un angle de bloc ou les traces des carriers sont encore visibles. Il reste un demi rond de forage.

- 107 : LES DENTELLES : 6a+ :** On part du 31 bleu on trave a gauche on passe l'arrondi pour sortir après en oblique à gauche.
- 108 : LA BOULE : 6a+ :** Vertical sur une face courbe et bombée.
- 109 : CAVE DIGITALUS : 7a/+ :** On part au niveau de LA BOULE, on trave à droite, on passe la petite fissure pour sortir à droite sur la dalle arrondie.
- 110 : CHÂTEAU St GRES : 6b/+ :** DA puis sortir en obliquant à gauche.



Création du topo Bernard Theret
Le Drei Zinnen



Le Drei Zinnen est en réalité la continuité du *Rocher de la Reine* vers l'Ouest.

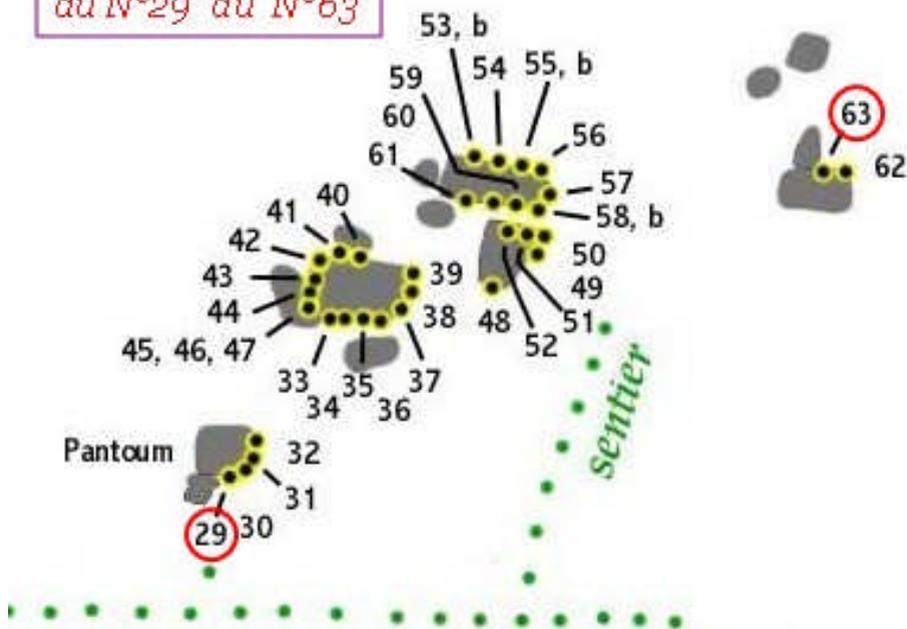
On y trouve 1 Circuit Bleu D de 39 N° et 17 bis.

Les Hors Circuits

- 1 : **AUTO PORTRAIT : 7a+** : Trave g/d, on fait 3 faces, sortir par le 37 bleu.
2 : **BEAUTE DIVINE : 5c** : Vertical sur la droite de l'angle.
3 : **MULTIPASS : 7b** : Vertical, on remonte avec l'angle gauche du bloc, finir comme le N°4.
4 : **MATIERE GRISE : 7c/+** : Vertical
5 : **DESERT DES TARTARES : 7c+/8a** : Vertical assez haut dans l'angle arrondi.
6 : **PAPYRUS : 6c** : Vertical dans le mur.
7 : **SORTILEGE : 6c** : Vertical juste à droite d l'angle.
8 : **NOSTALGIE : 6b/+** : Vertical sur des arrondis.
9 : **DON'T TAKE THE BACQUET : 7a+** : En DA au centre du mur.
10 : **LE ROUGE ET LE NOIR : 6c** : Vertical en DA.
11 : **FOLIE DOUCE : 7a** : Vertical assez haut.
12 : **TAKE IT EASY : 7c** : Vertical en départ du bloc. Expo.
12b : **BRISEUR DE REVE : 7c** : Idem au N°12 en partant du sol.
13 : **PIERRE REFRACTAIRE : 6c** : Vertical à l'angle.
14 : **JOUR DE FÊTE : 6b+** : Vertical à droite du bloc.
15 : **LES AILES D'ICARE : 6c+** : Vertical léger dévers.
16 :
17 : **LA BULLE : 6a+** : Vertical sur l'arrondi à droite du 34 bleu.
18 : **MAUVAIS ESPRIT : 7b** : En DA, toit et réta.
19 : : **3c/4** : Trave d/g de la face et sortir.
20 : **LE K : 7c** : On part à l'opposé du 21 bleu, on trave à gauche, on sort par le 21 bleu.
21 : : **3** : Petit vertical de l'angle par la droite.
22 : : **4** : Angle à gauche du 22 bleu.
23 : : **3** : Vertical
24 : : **3** : Vertical, angle par la gauche. (ex rouge)
25 : : **3** : Vertical inter du bleu.
26 : **20 DECI'BELLES : 6b+** : Vertical, entre les blocs.
27 : : **3** : Vertical, petite dalle.
28 : **LA SOLITUDE DU NETTOYEUR DE GRATTONS : 6a** : Trave g/d sortir en A.
En passant l'angle par le bas et sortir par **B : 7a+** :

Création du topo Bernard Theret

du N°29 au N°63



29 : PANTOUM : 7b+ : Dévers en DA sur la gauche du bloc.

30 : KILOMETRE 162 : 6a : Vertical dévers.

31 : 600 KN 91 : 6c+ : Dévers en sortant tout droit sur des plats.

32 : : 4 : Vertical sur la droite.

33 : : 5c à 6c : 5c en départ debout/ 6b : en DA du bloc/ 6c : en DA du sol.

34 : : 4 : Vertical entre la fissure et la rampe.

35 : : 4 : Vertical à droite de la rampe.

36 : : 4 : Vertical, tout droit au niveau de la plaque de marbre.

37 : : 3 : Vertical, sortir entre deux arbustes.

38 : : 4 : Vertical, fissure par la droite.

39 : : 5a : Vertical de l'angle. En DA 5b.

40 : : 2 : Petite dalle.

41 : : 5b : Vertical à la limite du toit.

42 : : 6b+ : Vertical de l'angle par la droite.

43 : DIVERTICULE : 6b : Départ, bac main droite, inversée main gauche .

En DA : 7a/+ :

44 : ORDALIE : 6a : Toit à gauche de la fissure avec deux bacs.

En DA : 7a :

45 : : 5b : Toit et fissure évasée.

46 : : 6a : Toit à droite de la fissure. 5b : en diagonale à droite.

47 : SANS ABRI : 7a : DA sous la fissure, on rejoint la strate, puis sortir au bout à droite au niveau de l'arbre. (d'autres sorties sont possibles)

Création du topo Bernard Theret

47b : REVERIES SOLITAIRES : 7a+ : DA sous la fissure, on trave à gauche pour sortir par le N°41.

48 : : 6a : DA du toit.

49 : : 4 : Sur la gauche de la face, 5a : En diagonale sur la gauche.

50 : LE P'TIT RETA : 3 : Vertical d'angle par la gauche.

51 : : 5a : Angle par la droite.

52 : : 5c : Vertical au milieu de la face.

53 : ECHAPPEMENT LIBRE : 3 : Dalle en diagonale à droite.

53b : COMICI - DIMAI : 3 : En sortant tout droit.

54 : TRIBAL TRAQUENAR : 3c/4 : Dalle tout droit au milieu en passant par les médaillons.

55 : SOLLEDER - LETTENBAUER : 3 : Dalle, sortir tout droit.

55b : : 4 : Sortir en diagonale à gauche.

56 : : 5a : Dalle tout à gauche du bloc.

57 : : 6b : Vertical dans la proue. En DA : 6c :

58 : : 5a : Angle par la gauche.

58b : : 6b : On part de l'angle, on trave à gauche par le bas

jusqu'au N°60, puis suivre avec le haut pour sortir au bout à gauche.

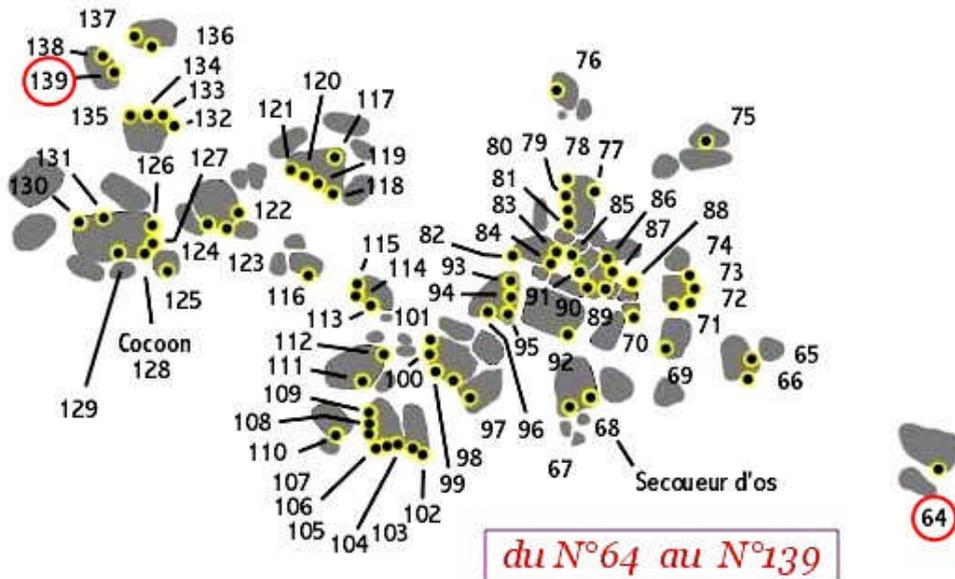
59 : : 5a : Vertical en léger dévers.

60 : : 4 : Départ assis ou debout dans le trou.

61 : : 6a : Double jeté sur une réglette.

62 : SANG POUR CENT : 7a+ : Vertical à gauche de la face.

63 : PUR JUS : 7a+ : Vertical sur la droite de la face.



- 64 : LA LIMACE : 7a+ :** Trave d/g, départ bas à droite sur le rebord, on sort au bout à gauche.
- 65 :** : Vertical à droite de l'angle.
- 66 :** : Vertical à gauche de l'angle.
- 67 :** : **5a :**
- 68 : LE SECOUEUR D'OS : 7a :** En DA.
- 69 :** : **3 :** Dalle.
- 70 :** : **3c/4 :** Petit vertical.
- 71 :** : **3c :** Petite dalle.
- 72 : COCO LOCO : 4 :** Vertical à bonnes prises.
- 73 : MATADOR : 5c :** Angle par la gauche. En DA : **6b :**
- 74 : SUMMERTIME : 6a :** Vertical à droite de l'angle. En DA : **6c/+ :**
- 75 :**
- 76 :** : **3 :** Dalle.
- 77 :** : **3 :** Dalle
- 78 : ROOSTER BOOSTER : 6b :** Départ angle de gauche, on trave à droite, sortir par la conque après l'angle de droite.
- 79 : TEQUILA : 6a :** Vertical
- 80 : MARGARITA : 5c :** Vertical au plus facile.
- 81 : BOOSTER : 6c :** DA à droite au niveau du bloc au sol, on passe l'angle assez bas pour sortir par la conque.
- 82 :** : **3 :** Dalle.
- 83 : GRAND NIGAUD : 6b+ :** Départ du sol.
- 84 :** : **5a :** Angle. En DA : 6a :
- 85 :** : **5b :** Vertical sur la gauche du bloc.
- 85b : TOURMENTS D'AMOUR : 7a/+ :** Départ du sol juste à gauche du petit bloc, aller chercher une pincette en main droite.
- 85t :** : **4 :** Vertical à l'angle droit de la face.
- 86 :** : **5c/6a :** Trave d/g sortir après l'angle.
- 87 :** : **4 :** Vertical.
- 88 : AB IRATO : 7a+ :** Dévers, DA dans un trou. (vasque)
- 89 :** : **2 :** Petite dalle.
- 90 :** : **6a :** Vertical en partant du bloc.
- 91 : L'OMBRE FURTIVE : 7a/b :** Vertical, boule.
- 92 : LE PAS DES BALLERINES : 7a :** Départ à droite de l'angle, on trave à gauche.
- 93 :** : **5b/c :** Vertical, angle de droite.
- 94 : MORT INTIME : 7a :** DA puis légère trave à droite pour avoir une bonne prise en main droite, et sortir tout droit
- 95 :** : **5a :** Vertical sur la gauche de la face.
- 96 : LE POUVOIR DES FLEURS : 7a :** DA du fond, sortir par la proue.
- 96b : MALHEUR A L'HOMME SEUL : 7a :** DA du fond, sortir sur la droite.
- 97 : CHI CHI : 5a :** Vertical au centre. Plus facile en sortant sur la gauche.
- 98 : TEQUINI : 5a :** Vertical à droite du bloc.
- 98b : VAS Y TRANQUILLE : 7a :** On part bien à droite du bloc, on trave à gauche, sortir avec l'angle de gauche en N°101
- 98 t : PUNCH : 6b :** DA dans un trou avec une rampe. Lettre t sur le topo.

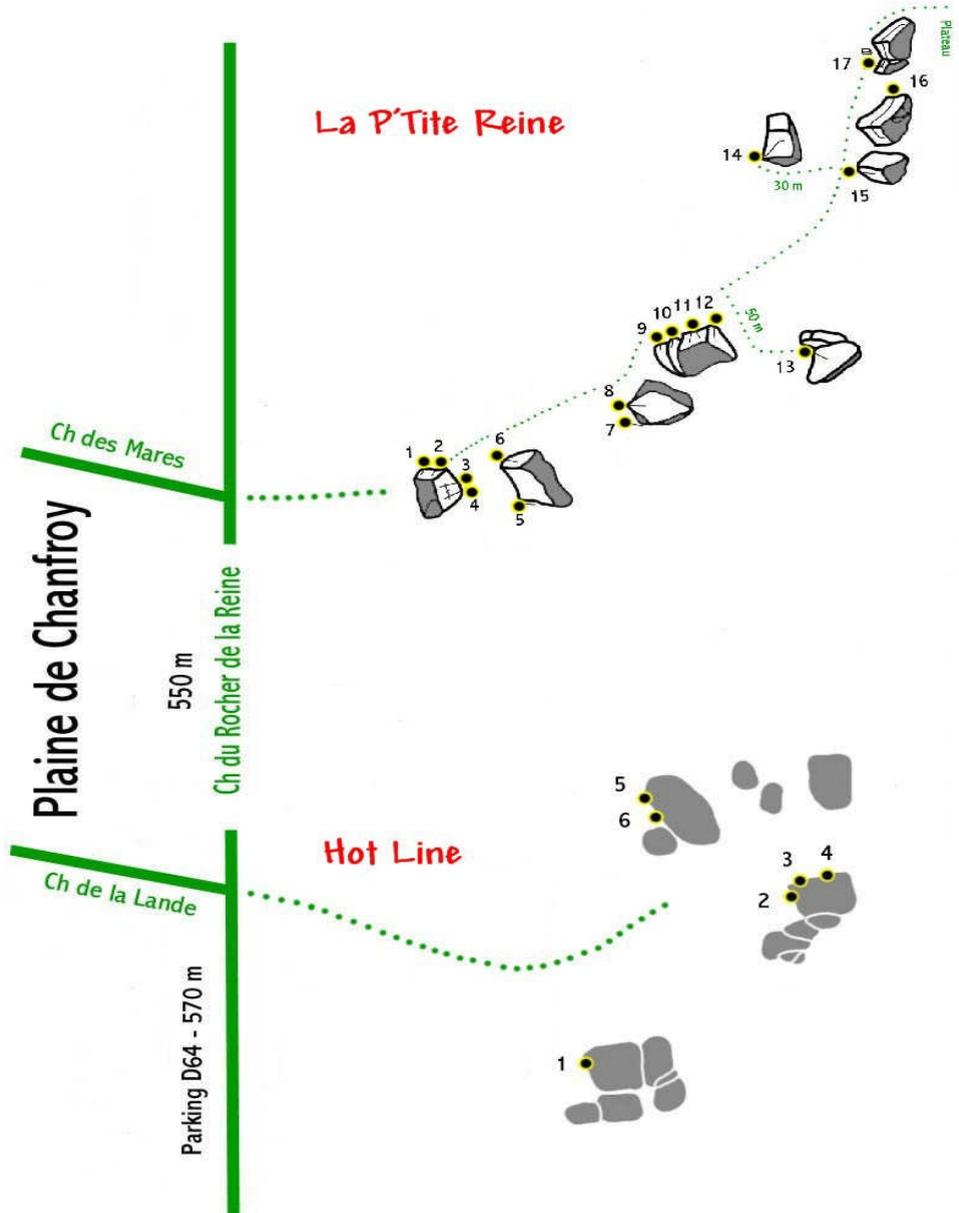
Création du topo Bernard Theret

- 99 : : **6c** : DA entre le bloc et l'arbre, 6c+ avec la trave.
- 100 : **FLOREAL** : **7a** : DA au niveau de la grosse réglette horizontale. 7a+ avec la trave.
- 101 : : **5c** : Vertical de sortie de la trave.
- 102 : : **2** : Vertical à droite de la conque.
- 103 : : **4** : Vertical à gauche de la conque.
- 104 : **CHAPALA** : **6a+** : Départ à l'angle de droit, on sort ~1,5 m après le N°107 de *PERCING*.
- 105 : : **4** : Vertical au niveau de la fissure de droite. En DA : **5a** :
- 106 : : **4** : Vertical, fissure goulotte du centre. En DA : **5a** :
- 107 : **PERCING** : **5a** : Angle avec la colonnette main droite.
- 108 : **L'INCONNU** : **5c/6a** : Vertical au centre du mur.
- 109 : **LE P'TIT PAS D'POUNET** : **4** : Sur la gauche du mur sans l'arête.
- 110 : : **4** : Petit vertical.
- 111 : **DAIQUIRI** : **6a** : Léger dévers. En DA : **6b** :
- 112 : : **5a** : Angle par la gauche avec la fissure.
- 112b : : **5b** : Angle par la gauche sans la fissure.
- 113 : : **4** : A droite de la face de droite . En DA : **6a+** :
- 114 : : **4** : Sur l'angle. En DA : **6a** :
- 115 : : **4** : Au milieu de la face de gauche.
- 116 : : **5a** : Vertical à droite de l'arbre.
- 116b : : **6a** : Trave d/g.
- 117 :
- 118 : **XANTIPPE** : **5b** : Angle par la gauche.
- 119 : **LE P'TIT OISEAU** : **5a** : Au centre du bloc. Ex orange.
- 120 : **NE PAS DERANGER** : **5a** : Vertical
- 121 : : **3** : Sur la gauche en partant du bloc.
- 122 : : **4** : Angle + dalle.
- 123 : : **5b** : Angle par la gauche.
- 124 : : **6b** : Sortie avec les plats de gauche. Morpho.
- 124b : : **6b+** : En sortie directe avec les plats du centre. Morpho.
- 125 : : **3** : Vertical
- 126 : : **4** : Vertical.
- 127 : **COCOON DES ANGES** : **6a+/b** : Même départ que *COCOON* puis sortir sur la droite.
- 128 : **COCOON** : **7b+** : Vertical dans l'arrondi. Sans les prises de droite.
- 129 : **INCONNU A CETTE ADRESSE** : **7c+/8a** : DA dans le trou, sortir par la fissure de gauche.
- 129b : : **7b+** : DA dans le trou, sortir direct.
- 129t : : **6c/7a** : Sur la droite du trou.
- En DA du sol : **7a** :
- En DA du bloc : **6c** :
- 130 : **DIVERSION** : **7a+** : Dévers, DA sur le bloc de droite.
- 131 : **BIFURCATION** : **7b+** : Dévers, DA au fond du trou à gauche.
- 132 : : **4a** : Angle légèrement dévers.
- 133 : **50 DECI/BELLES** : **6b** : Vertical bien à gauche du grat. Aller chercher une pince main droite.

Création du topo Bernard Theret

- 134 : COCTAILS : 6a : Au centre avec le gratton main gauche.
135 : : 3 : Angle par la gauche.
136 : : 4 : Vertical.
137 : : 3 : Dalle.
138 : : 3c/4 : Vertical.
139 : : 3 : Fissure. En DA : 4 :
140 : POINT DE MIRE : 2 : Dalle.
141 : : 4 : En partant du bloc, les prises du dessous sont très fragiles.
142 : CLOSE CONTACT : 7b+/c : Toit, DA au centre les 2 mains sur un bac inversé, rejoindre l'angle de droite, on remonte et réta.
143 :
144 : : 4 : Ex rouge, vertical angle par la droite.
145 : L'ŒIL DE MOSCOU : 8a : Départ du 16 bleu, trave à gauche de toute la face pour sortir dans LA MERE DES LARMES
146 : 110 DECIBELLES : 7b : DA avec bi doigt main droite et réglette, diagonale main gauche, on sort avec les inversées.
147 : CHAT PERCHE : 7b+ : Passage éliminant. Sans la réglette de droite.
Avec la réglette de droite : 6c+ :
148 : L'EXTERMINTEUR D'ECAILLES : 6b : A droite de l'angle.
148b : LA GOULOTTE DE GOULUE : 5c : Juste à droite du N°148, triangle noir.
149 : LA MERE DES LARMES : 7a : Mur, En DA : 7a+ :
149b : L'ŒIL DE MOSCOU (variante) : 7c : On part de MER DES LARMES, on trave à droite de tout le bloc, sortir par le 16 bleu.
150 : TOIT L'IDIOT : 5c : Toit en DA.
151 : : 5a : Ex rouge. En DA sous le toit : 6c/+ :
152 : SUSTINE OU ABSTINE : 7a+ : DA sous le toit, rejoindre les 2 réglettes du départ debout.
152b : ABSTINE OU SUSTINE : 6c+ : Départ debout avec les 2 réglettes
152t : : 6b+ : DA sous le toit trave à droite pour sortir par le 20b bleu.
153 :
154 :
155 : : 6a : Direct juste à droite du 18 rouge. En DA : 6a+ :
156 :
157 :
158 : PIED D'ALOUETTE : 6c : Bloc à droite du 3 bleu, Départ au bout à gauche, trave à droite, on passe l'arrondi, sortir juste après.

Hot line - P'tite Reine



Création du topo Bernard Theret

Les secteurs **Hot Line** et de **la P'tite Reine** sont en face Nord du Rocher de la Reine face à la plaine de Chanfroy

Secteur **HOT LINE**

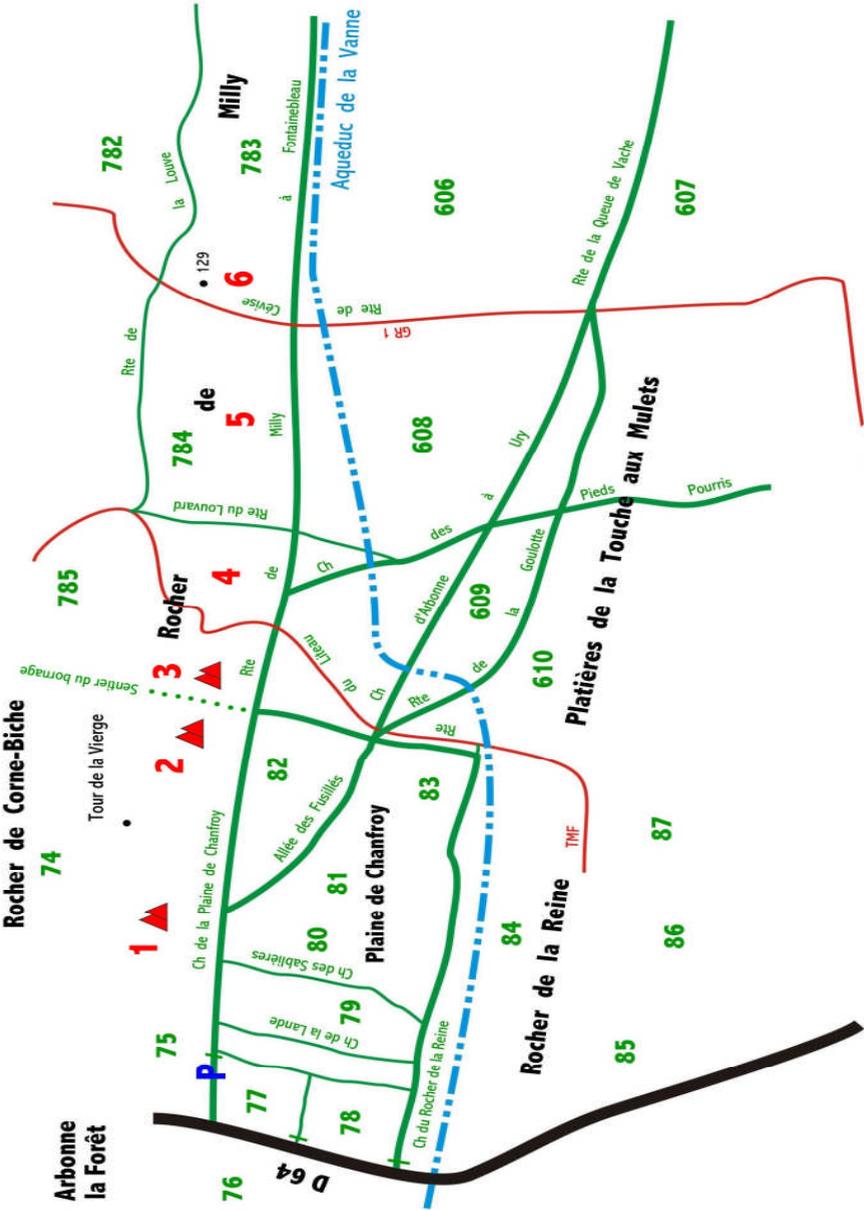
- 1 : : **7a+** :
- 2 : **HOT LINE** : **7c** : Vertical à l'angle sur la droite.
- 3 : : **6c** :
- 4 : **PITRERIE** : **6b** :
- 5 : **SOLEIL NOIR** : **6c+** : Vertical.
- 6 : **LE PIED CACHE** : **7a+** : Vertical.

Secteur **La P'TITE REINE**

- 1 : **LE SUSPENSOIR** : **6c** : Vertical.
- 2 : **SUSPENSION DE SEANCE** : **7a** : Vertical d'angle.
- 3 : : **6b** : Vertical.
- 4 : **LE MIROIR** : **7b+** : Vertical, avec éliminantes.
- 5 : **SKELETON** : **7c** : En DA
- 6 : **FORTIORI** : **7a** : Vertical.
- 7 : **SHIT** : **6c** : Vertical.
- 8 : **HAUT DE LA** : **7a** : Vertical.
- 9 : : **7a/b** :
- 10 : : **6b+** :
- 11 : **PROJECTION PRIVEE** : **7a+** : En DA, sortie sur la droite. En sortant sur la gauche :
7b :
- 12 : : **6a+** : Vertical.
- 13 : **SHOOTING** : **6b+** : Vertical.
- 14 : **GROSSO MONO** : **7a+** :
- 15 : **POLE POSITION** : **6c** : Vertical en DA.
- 16 : **PETITE HYENE** : **7c** : Trave g/d.
- 17 : **SEANT** : **6c** : Vertical en DA.
- 17b : **L 152** : **7a+** : Trave d/g.

Rocher de Corne-Biche, de Milly

(311)



Création du topo Bernard Theret

Secteur 1

On y trouve un circuit Noir AD/+ :

1 : PYRAMIDALE : 7c : Mur derrière le 25 noir.

Secteur 2

On y trouve un circuit Jaune PD+ de 31N° et 17 bis

Secteur 3

On y trouve un circuit Orange AD- de 48N° et 8 bis, un circuit Bleu D+ de 38N° et 7 bis.

1 : ECLATS : 7a : Vertical à gauche du 2 bis bleu.

Secteur 4

A gauche dans la pente, sente 20 m après la route du Liteau, TMF

1 : LES METEORES : 7b : Gros bloc à ~80m dans la pente.

Sur la gauche départ du sol, sortir tout droit (fait sans corde), soit en obliquant un peu à droite, soit en partant d'un petit bloc à gauche, de jeter à droite vers la grosse inversée pour sortir comme la précédente (fait avec corde)

2 : BON CEIL : 7a+/b : ~ 40 m au dessus de *LES METEORES*.

3 : BON PIED : 7a/+ : ~ 40 m au dessus de *LES METEORES*.

4 : EXQUISE ESQUISSE : 7c : Dans un petit chaos à ~80m dans la pente.

5 : LE CHEVILLARD : 7b/+ : ~ 50 m au dessus de *EXQUISE EXQUISSE*

A gauche dans la pente juste avant la route du Louvard, petit Cairn sur le chemin piéton qui longe (sur la gauche) le chemin de la route de Milly à Fontainebleau.

1 : DOLMEN DIVIN : 7c : Voie de gauche, bloc en forme de dolmen à ~150m dans la pente.

2 : ENTRAILLES : 7b+ : Voie de droite sur *DOLMEN DIVIN*.

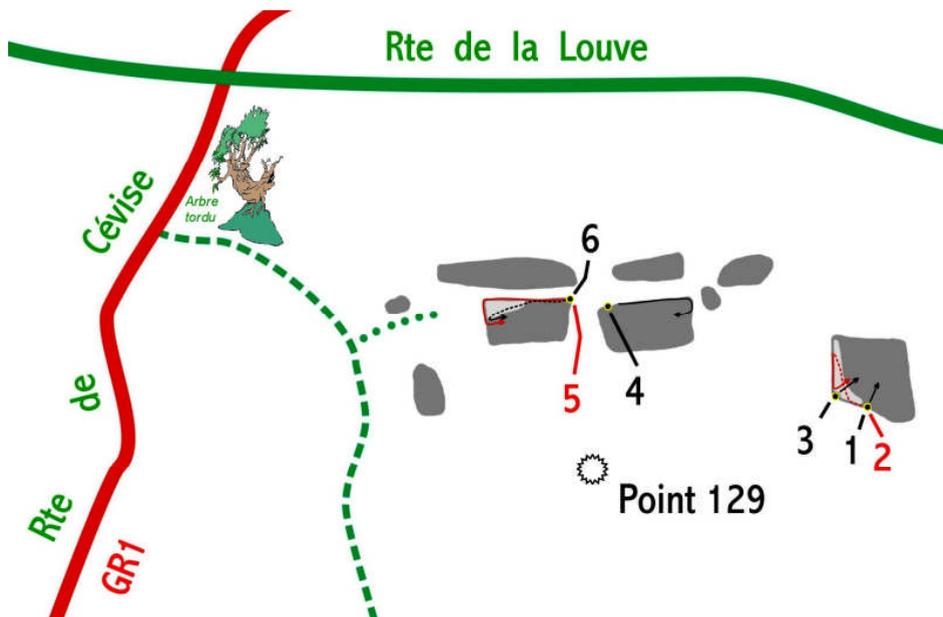
Secteur 6

1 : LE COQUILLAGE : 8a : Partir du petit bloc à 1,5m du sol, on remonte la proue, puis dynamiser depuis la prise en forme de coquillage. Bloc caractéristique 6/7m de haut sur la droite du GR1, Route de Cévisé.

2 : : 7c+ : A ~150 m à droite de *LE COQUILLAGE*. Au centre d'un grand mur.

Création du topo Bernard Theret

Secteur 6 au point 129, Nord



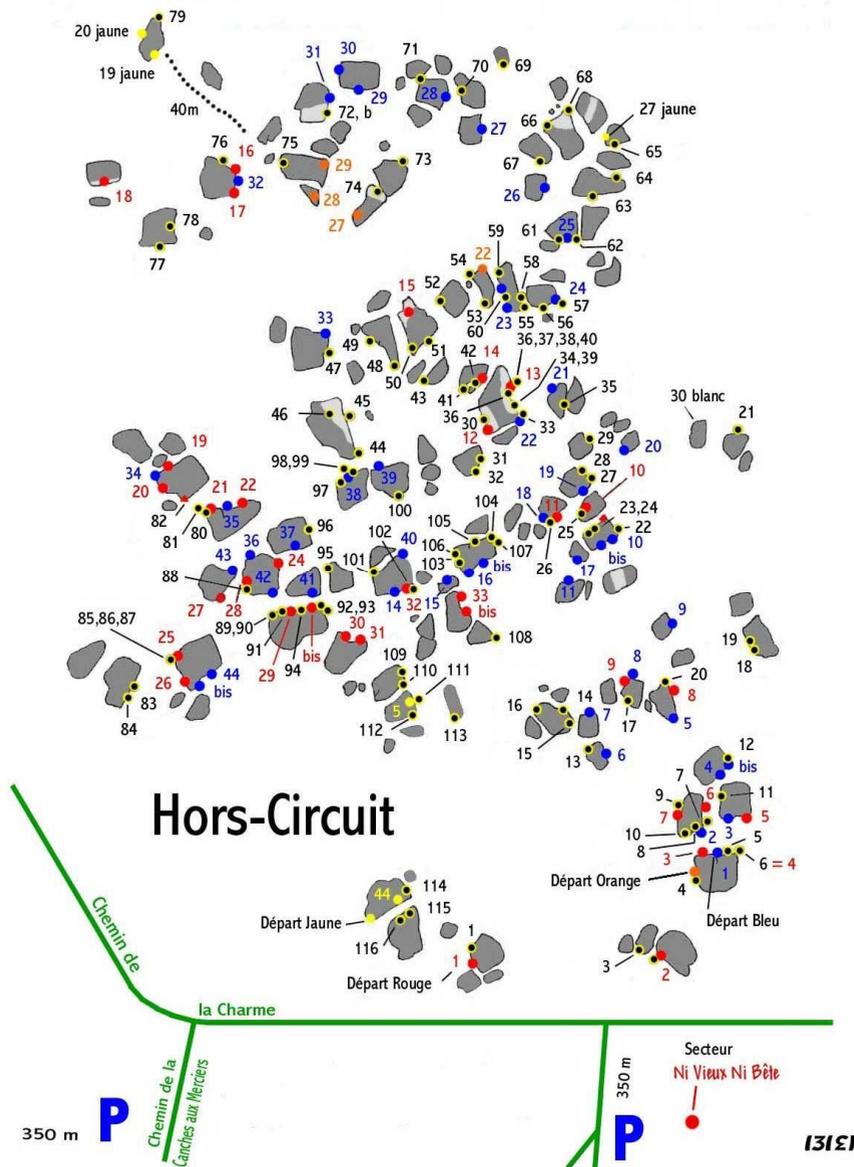
- 1 : POMME D'API : 7a : Vertical, aplats et réta.
- 2 : LES DAMNES DU VIRTUEL : 7c : Dévers plus arête.
- 3 : LA LOUVE : 6c : DA de l'arête.
- 4 : LA TRAVERSEE DES NIDS : 7b+ : DA, puis trave à gauche.
- 5 : LA VOIE ROYALE : 7c : Trave à droite et réta.
- 6 : LE JOGGING DE STARKO : 7a+ : Trave à droite et toit.

Parcelle 610

Après être passer sous l'Aqueduc le bloc est ~200m à droite

- 1 : LUNA PARK : 7a+ : A gauche avec l'unique trou dans la face.
- 2 : LE SENS DU DESTIN : 7c+ : A droite de LUNA PARK.

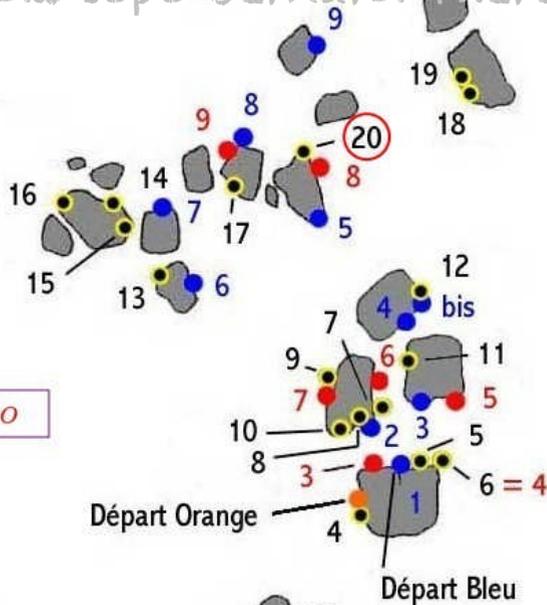
Création du topo Bernard Theret La Canche aux Merciers



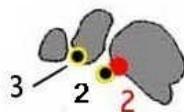
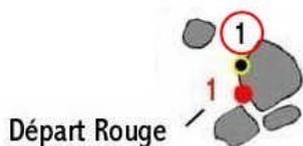
LA CANCHE AUX MERCIERS est un site pour tous.

On trouve dans le massif : 1 Circuit blanc enfant, 1 Circuit jaune, 1 Circuit orange, 1 Circuit bleu, 1 Circuit rouge (remanié en 2006)

Création du topo Bernard Theret



du N°1 au N°20



1 : LA CONJONCTION : 6a+/ : Départ en bas à gauche 3m avant le 1 rouge, et sortir dans celui-ci.

2 : CRAWL EN MER ROUGE : 6a+/b : Faire l'aller retour du 2 rouge et sortie verticale au niveau du départ.

Que le vertical de départ : **4a :** En DA : **4b/c :**

3 : PREMIER JUS : 3c+/ : Vertical.

4 : PARADE : 6b : C'est la trave g/d, du départ de l'orange (trave basse à droite) sortir par *LE TIROIR SECRET*.

5 : STONE : 6a+ : Vertical juste à gauche de la fissure du 1 bleu (avant l'arbre)

6 : LE TIROIR SECRET : 6a : Vertical à gauche de *STONE*, à gauche de l'arbre. C'est maintenant le 4 rouge.

7 : INFUSION DU SOIR : 7a+/ : Vertical en dalle 1m à gauche du 5 rouge (un grat a cassé depuis ?)

8 : TIR A L'ARC : 6c : DA du 2 bleu.

9 : LA ROTAT : 6b+ : Départ en bas à gauche du 6 rouge, puis croiser main gauche sur la bonne prise verticale de départ du 7 rouge, et sortir.

10 : RANDO DE GAËLLE : 5a/6a (selon prises) : DA du 2 orange, puis à gauche et sortir avant l'angle.

11 : LE PRE EN BULLE : Départ du 3 orange, on trave à droite, si on sort dans l'angle avant le 3 bleu : **6b+/c :** dans le 3 bleu : **6b :** dans le 5 rouge : **6b :**

12 : LE ROTONDIFORME : 6b+/c : Départ à droite du 4 bis bleu avec main droite dans un bi doigts (tri selon la taille) main gauche avec une inversée pince, on trave à gauche (sans le haut) pour sortir au niveau du 4 bleu.

13 : LE MUR HAINE : 6b : Trave g/d ou d/g derrière le 6 bleu, **AR : 6c/+ :**

14 : LE PETIT GALLET RIEN : 6b+/c : Bloc à droite du 7 bleu, départ à droite au niveau du petit bloc, trave à gauche sur des plats, on passe sous le toit, et on ressort juste à gauche. En AR et sortir par *LEVTOIT* ~ **6c+/7a :**

15 : LEV TOIT : 6a+/b : Départ assis sous le dévers du *PETIT GALLET RIEN*, sortir tout droit. On peut en rajouter en partant à gauche (de la sortie du *PETIT GALLET RIEN*) descendre trave à droite et remonter dans *LEVTOIT* : **6b/+ :**

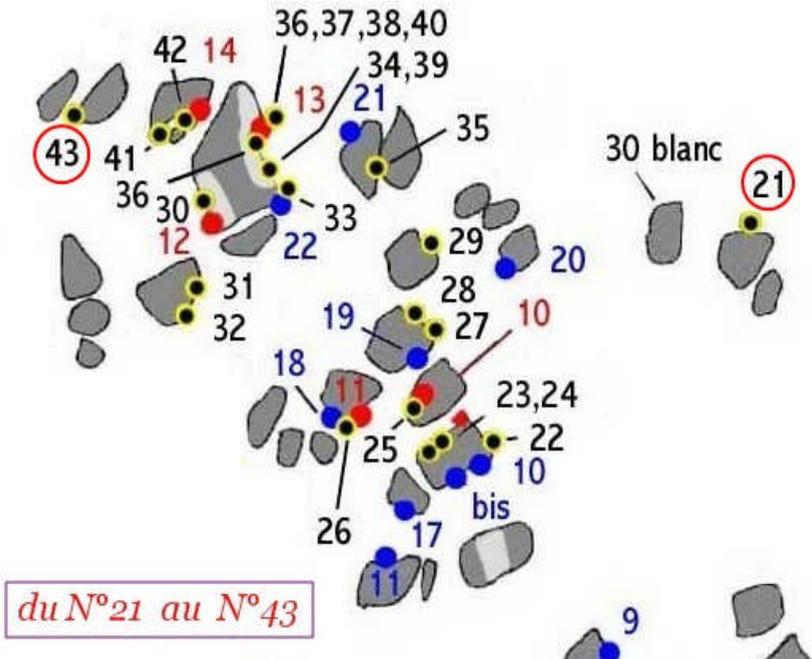
16 : LA BAUGE : 6b : DA sous le dévers et sortir tout droit.

17 : BRAQUAGE : 6b+/c : Trav d/g et sortir dans le 9 rouge. Départ dans la face à droite du 9 rouge, on passe l'angle assez bas pour rejoindre la fissure oblique du 9 rouge et sortir par celui-ci.

18 : RÂPETOUT : 6a+ : Départ au niveau du gros trou en forme de cuvette, on trave à droite et sortir par le replat.

19 : LA SOURIS VERTE : 6a+ : Départ au niveau du gros trou en forme de cuvette (comme N°18), on trave à gauche, on passe l'angle et sortir par la petite dalle.

20 : COUP DE BAMBOU : 6a/+ : Vertical en DA de l'angle du 7 rouge.



21 : LE LEPREUX : 6a+/b : AR 6c : Trave g/d, départ très bas à gauche sur plats, puis des plats, puis des prises.

- 22 : PROMENADE : 4c :** Dans la face à droite du 10 bleu, trave g/d monter juste avant l'angle.
- 23 : EPICE : 5c/+ :** A droite du triangle rouge (*MORPHOILLOGIQUE* 5c/+), face opposée au 10 bleu, (bloc à droite du 10 rouge) départ main gauche sur un petit grat oblique assez haut, pied droit sur une bonne prise assez haute.
- 24 : PIXEL : 6c+ :** DA à droite de *MORPHOILLOGIQUE* (c'est le triangle rouge à gauche de *EPICE*) donc on part sous *EPICE* on trave à gauche en oblique montante pour finir et sortir par les grats de *MORPHOILLOGIQUE*
- 25 : EXPLOREUR : 7a/+ :** C'est le 10 rouge rallongé, (on ne se sert pas des plats en haut à gauche de la sortie du rouge) on passe plus bas avec la verticale main droite, on sort à gauche dans la face sur des prises arrondies. **AR : 7b+ :**
- 26 : AS DE PIC : 6b+ :** Vertical juste à gauche du 11 rouge. On part main droite sur le grat, main gauche dans l'angle.
- 27 : LE CONQUE : 6a+ :** Dans la face à droite du 19 bleu, trave g/d sortie, on peut durcir la trave sur la fin si de main droite sur la verticale après la fissure on croise main gauche sur une petite prise 20cm à droite en forme de croissant puis en main droite sur le rebord du haut. **6b/+ :** On peut aussi sur la fin après le croisé continuer la trave avec les prises du bas et continuer jusqu'à l'orange et sortir **6b+ :**
- 28 : LA LIMACE : 5b/c :** C'est le vertical en fissure au milieu de *LE CONQUE*
- 29 : LA DALLE AUX HYDES : 5c/+ :** Dalle sur le bloc à droite de *LIMACE* et *CONQUE*, presque en face du 20 bleu.
- 30 : RAGE DEDANS : 7b+ :** Dans le toit à gauche du 11 rouge, faire le toit et sortir en oblique à droite, départ assis avec les mains dans la fissure du plafond.
- 31 : L'INESPERE : 6a :** Dalle et angle droit, bloc juste avant à gauche du 12 rouge.
- 32 : L'INATTENDUE : 5+/6a :** Vertical 1 m à gauche de *L'INESPERE*. Départ main gauche mono inversé, puis tirer léger à droite pour faire la même sortie que *L'INESPERE*. Si on ne prend pas le plat assez haut main gauche ~**6a+/b**
- 33 : LE PLANIFORME : 6c :** Vertical à droite du 22 bleu. Départ les mains assez hautes sur des prises très plates, adhérence pied gauche, monter le pied droit bien haut sur la prise.
Départ Assis du 22 bleu : 5c/+ :
- 34 : JACADI : 8a :** Sous le 12 rouge, départ au bout à gauche sur la strate inférieure, faire un jeté pour atteindre le rebord supérieur.
- 35 : PATTES DE COIN : 6c/7a :** Départ entre les deux blocs. On part les deux mains sur la petite réglette (bloc du 19 orange et 21 bleu, on n'utilise pas le bloc derrière) on envoie main gauche sur les plats, puis main droite et sortir juste à gauche de l'angle.
- 36 : LA PUCE : 8a :** Sous le 12 rouge, départ à droite de la strate inférieure, juste à gauche de la fissure verticale, faire un jeté pour atteindre le rebord supérieur.
- 37 : GRANDE MARCHE : 7a/+ :** La fissure en départ assis.
- 38 : PETITE MARCHE : 7a :** On part du haut de la fissure, on trave à gauche sur le rebord pour sortir au bout à gauche sur les plats.
- 39 : LONGUE MARCHE : 7c ? :** Bloc du 13 rouge, On part de *JACADI* (N°34) on trave à droite on remonte la fissure verticale, on trave à gauche sur le rebord, au morceau cassé on continu sur les rondeurs pour aller dans la goulotte évidente à gauche. (pas refait depuis le bris de l'écaille ?)

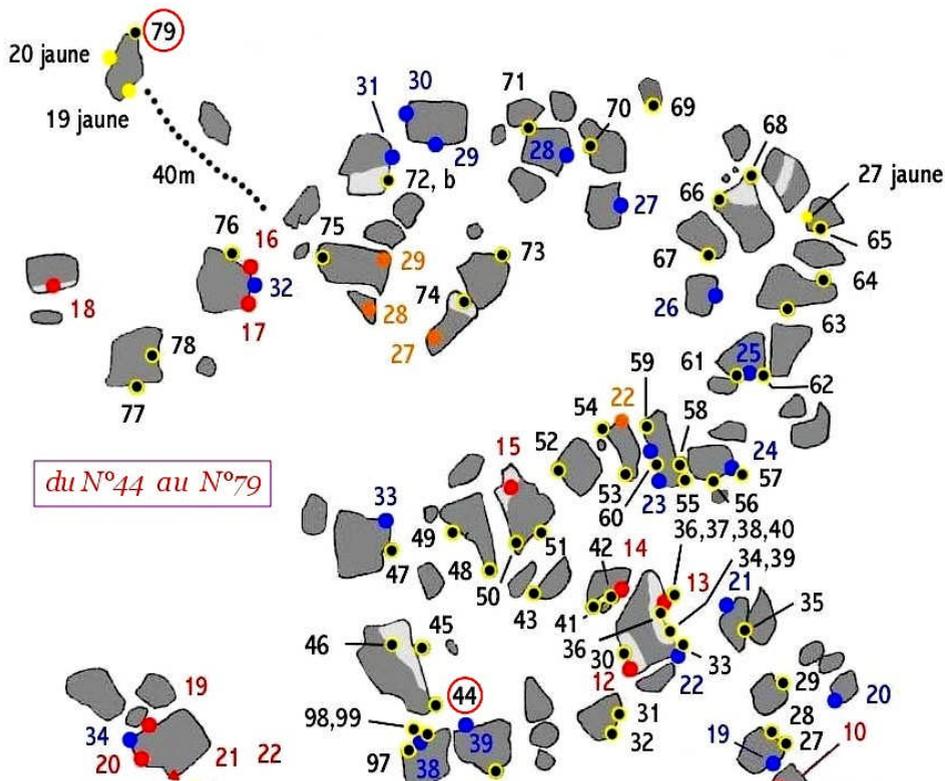
40 : GRANDE MARCHE PROLONGEE : 7a+/b : On fait *GRANDE MARCHE* + *PETITE MARCHE*. Départ assis de la fissure, puis trave à gauche sur le rebord pour sortir par le 12 rouge.

41 : LE TOIT DES BRAVES : 6b : Vertical dévers à gauche du 14 rouge.

42 : BAVE ETAIT TOIT : 6c : On part du 14 rouge, on trave à gauche en bas avec l'inversée, jusqu'au *TOIT DES BRAVES*, sortir par celui-ci.

LE BOUCLAGE : 7a/+ : comme *BAVE ETAIT TOIT*, puis redescendre à droite au départ du 14 rouge, la boucle est bouclée.

43 : LA VAGUE : 6a : bloc à gauche du 14 rouge, on part en bas à droite puis sortir dans l'étrave.



44 : LE GRAND NEZ : 7b+ : Gros bloc tabulaire, départ à l'extrême gauche, (on peut partir juste avant l'angle c'est pas interdit cela rajoute un petit plus !!) on trave à droite sur les plats, à la fissure on passe sous le toit, et sortir, **L'INTEGRALE : 7c :** comme le *GRAND NEZ* au lieu de sortir au niveau du toit, on continu à droite sur les plats (sur environ 3m) et sortir au niveau du petit dévers. **L'INTEGRALE avec BOUCLE : 7c+/8a :** comme *LE GRAND NEZ*, à la sortie du toit sur les plats on trave à gauche pour rejoindre la fissure, on refait *LES FESSES*, à la sortie du toit on trave à droite pour finir comme *L'INTEGRALE*.

- 45 : LES FESSES : 6b+** : même bloc que *LE GRAND NEZ*, départ à la fissure, on passe sous le toit, et sortir.
- 46 : NARINE DROITE : 7a** : DA au fond sous le bloc (sous la fissure de *LES FESSES*) on remonte le toit en passant par la rampe (parallèle au rebord) et sortie en réta juste à droite de la fissure.
- 47 : RACINE CARREE : 7a/+** : Sur le bloc du 33 bleu, on part en bas à gauche dans la face avant le départ du 33 bleu au niveau d'une grosse écaille basse avec les deux mains, on trave à droite, on passe dans le 33 bleu, on continu à droite sur la rampe descendante et on sort au bout à droite avant le jaune au niveau du petit pin (ne pas le déranger).
- 48 : L'ANGLE OBTUS : 7b+** : C'est le bloc juste à droite du 15 rouge, au milieu de la première face il y a le 26 orange, on part au bout à droite du 26 orange les main sur l'arête, on trave à gauche, on passe l'angle déversant puis on trave l'autre face jusqu'à la dalle.
- 49 : FRANKY GO : 4b** : Verticale à gauche du 26 orange au milieu du mur.
- 50 : COUP BAS : 7a** : C'est le bloc du 15 rouge, départ au bout à droite de la face, on trave à gauche en haut, au milieu on descend un peu, pour suivre à gauche une ligne de prises rentrantes, pour finir sur le rebord droit du 15 rouge et rétablir au bout du surplomb.
- AUTRE VOIE 1** : comme la précédente mais on passe sous le toit et on ressort par le 15 rouge : **7a+** : c'est un peu morphe.
- AUTRE VOIE 2** : comme *AUTRE VOIE 1* mais sous le 15 rouge on continu à gauche sous le toit et on sort du surplomb (un peu en oblique à droite) : **7a+** :
- LA GRANDE BOUCLE** , on fait *AUTRE VOIE 2*, on continu à droite sur le rebord pour faire *COUP BAS* à l'envers (jusqu'au départ de celui-ci bien sur) on peut faire le contraire, on part par *COUP BAS* on continu à gauche pour retomber dans *AUTRES VOIE 2* et retour au départ : **7b+/c** :
- 51 : DEEP GRES : 6b/+** : Dans la face a droite du départ de *COUP BAS*, départ à droite du bloc au sol, on trave à droite sur des prises pas trop grosses, une fois main droite sur une verticale on va en main gauche en haut du bloc, et sortir.
- 52 : LA TOUR PENCHEE : 5c/6a** : DA au pied de l'angle, avec une écaille inversée main droite, et une petite verticale main gauche, sortir tout droit.
- 53 : FACE DE RAT : 7a+** : Comme *TRISTE RAT*, à l'angle descendre l'arête pour aller à gauche sur des plats, ainsi rejoindre le bas du 22 orange, et sortir par celui-ci.
- 54 : TRISTE RAT : 6c** : La face à droite du 22 orange; A l'origine trave d/g sur petites prises et sortir après l'angle, on peut faire l'aller retour : **7a** :
- 55 : EPAULARD : 7b+/c** : Sur la face opposée au 23 bleu, trave g/d, départ très a gauche puis faire toute la face et sortir au bout.
- 56 : LARMES A L'OEIL : 6a+/b** : Vertical à gauche du 24 bleu.
- 57 : APERI-BLOC : 6b/+** : Départ au niveau du 24 bleu, on trave à droite et sortir par le bombé.
- 58 : MER CALME : 6a+/b** : C'est le départ d'*EPAULARD*, 4mvs et sortir verticalement.
- 59 : VOL AUX VENTS : 5c** : Vertical à gauche du 23 bleu. On part avec la réglette oblique puis monter main droite et sortir.
- 60 : ROULE TA BILLE : 6b+/c** : (bloc du 23 bleu) départ bien à gauche du triangle bleu (au début de la face) on trave à droite et retrouver l'oblique de *VOL AUX VENTS*, et sortir par celle-ci.
- 61 : LE LOIR : 6b+** : Sur le bloc du 25 bleu, on part très a gauche on trave à droite on passe sous le bleu on passe l'angle pour sortir tout de suite après.

62 : QUEL TALON ! : 7a : DA du 25 bleu, inversée main droite et sortir par le bleu. La bonne prise a été cassée ? (en 2005)

63 : LE DAUPHIN : 6b+ : Trave g/d, bloc en contre bas à droite du 26 bleu, départ au plus à gauche les deux mains sur des plats puis ramener main gauche dans la bonne prise, on sort au bout à droite juste après le gros trou.

64 : LE PLANORME : 6b+ : Sur le même bloc que le *DAUPHIN*, sur l'autre face, trave g/d sortie, départ bien à gauche sortir à l'angle droit.

65 : JUS DE CLEMENTINE : 5c : Vertical 1m à droite de l'angle du 27 jaune.

66 : POUR LE PLAISIR : 3b/c : Vertical juste à gauche de l'angle.

67 : STATOSPHERIQUE : 5a : Vertical en départ assis. Si on sort qu'avec les plats c'est dans les ~ **6b :**

68 : REVE DE TOIT : 6c+/7a : Départ à gauche faire le dévers avec la très bonne prise main droite et le trou bi doigts main gauche puis sortir dans l'angle du toit (c'est expo).

69 : NAISSANCE : 6b : On part pied gauche dans le bon trou sous le bloc, les deux mains sur le rebord, on trave à gauche, on fait les trois faces, on sort en se rétablissant sur l'assiette.

70 : SEANCE FRICTION : 7b : Bloc à droite du 28 bleu, départ dans la fissure, on la remonte on trave à gauche sur des plats on suit le rebord descendant on rétablit dans la dalle à gauche. On peut aussi partir en bas à gauche sous la dalle de fin et ainsi remonter.

71 : MON NOM EST PERSONNE : 6c+/7a : Sur le bloc du 28 bleu, On part à l'angle gauche de la deuxième face avant le 28 bleu, Trave g/d, on passe bas dans le premier angle, on suit la ligne de trous on et on fait le deuxième angle pour rejoindre le 28 bleu. On peut sortir avant verticalement dans l'angle en : **6c+/7a : M'sieur L'inconnu : 6b+/c :** trave g/d de la face à trous passe l'angle sortie dans le 28 bleu C'est un raccourci de *MON NOM EST PERSONNE*. **MON NOM EST PERSONNE (en AR) : 7a+/b :** une fois l'angle remonté on trave à gauche avec le rebord du haut, descendre à l'angle, retour bas de la première face et sortir en réta au niveau du départ (*après être passé en épaule sur les verticales de départ on envoie main gauche sur les plats du haut*). En retour de l'angle par la ligne de trous ça rajoute un +.

72 : LA BALEINE : 6c+ : 7a : Bloc de l'ex 16 rouge, on part bien à droite, trave à gauche, on sort sur des plats au niveau du point chevron jaune.

On peut faire un départ assis sous la sortie de la *BALEINE*, les pieds sur le bloc au fond, les mains en inversées et sortir : **6c/+ :**

72b : CHOU CHOU CHERI : Ex 16 rouge ! : 6b+ : On part bien à droite, trave à gauche, sortir juste à l'angle.

En AR : 6c+ :

73 : LE FOND DE LA PISCINE : 6b+ : AR : 6c+/7a : bloc a gauche du 27 orange, trave g/d et sortie, partir bien à gauche (à gauche de l'arbre), on passe avec les plats du haut, puis par le trou assez bas, puis les plats, sortie juste droite dans la petite face.

74 : EXTORTION DE FOND : 6c : Bloc du 27 orange, juste à droite du *FOND de la PISCINE*, DA en bas à gauche, prendre la verticale à deux mains, puis le petit trou main gauche et finir en main droite dans le gros trou, On peut faire un autre passage en partant avec les deux trous en bas à droite on trave vers la gauche, on prend le rebord en main droite et main gauche dans le gros trou et sortir : **6a/+ :**

75 : ORANGE MECANIQUE : 7a+ : Bloc du 29 orange, DA à l'angle opposé du 29 orange, trave à droite de la première face, on passe un angle rond et plat, on suit par le haut de la

Création du topo Bernard Theret

deuxième face, au bout on descend pour passer bas avec un trou puis l'aileron dans l'angle, sortir par le 29 orange.

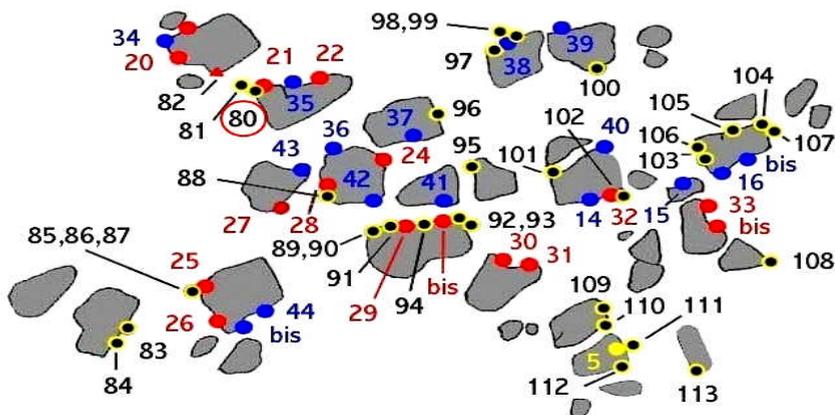
En AR : 7c/+ :

76 : **LES CRATERES** : 6b+ : Sur le bloc du 16 et 17 rouge, Trave d/g sortir dans le 18 rouge
Départ en bas à droite sous l'orange passe sous le rouge sous le bleu sortir dans le 17 rouge.

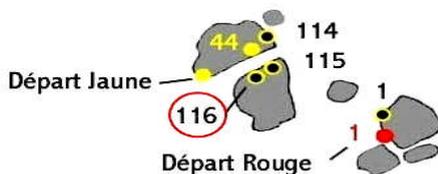
77 : **PARAFINE** : 6c/7a : bloc 25 m à gauche du 17 rouge, trave g/d, sortie dans la troisième face en dalle.

78 : **SOUS BOIS** : 4a : Vertical au milieu de la deuxième face de *PARAFFINE*

79 : **SANS BRUIT** : 6a+ : Bloc du 19 et 20 jaune sur la face arrière. On part à l'angle, on trave à gauche pour se rétablir sur la marche. En AR : 6b+ :



du N°80 au N°116



80 : **RADIO CROCHET** : 6c/7a : Départ assis en bas à droite du 21 rouge, main droite dans une bonne prise dans le retour droit du bloc, main gauche dans une verticale basse juste devant soi,on sort dans le 21 rouge, avec quelques mouvements étonnants.

81 : **POULAGAS RUN** : 7a/+ : On fait le départ de *RADIO CROCHET*, puis du 21 rouge on trave à gauche (trave basse ?) et sortir dans le 22 rouge. On le trouve aussi sous le nom de **MARDI GRAS**.

82 : BOULE DE NERFS : 6a+/b : Sur le bloc du 20 rouge, à l'extrême droite de celui-ci .Il y a un petit triangle rouge encore visible. Un bombé et des prises de sortie relativement plates.

83 : LA DERIVE : 5c+ : Bloc a15m face au 25 et 26 rouge Vertical au milieu du mur

84 : LES CROIX DES CROISES : 5c/6a : Départ ~2m a gauche de *LA DERIVE*, trave jusqu'au bout à droite et sortir.

85 : CHASSEUR D'OMBRE : 6c : On fait le 25 rouge, on continu en trave pour sortir dans le 26 rouge ;

DA du 26 rouge : 6b+ :

86 : DOUBLE FACE : 7a : On fait le 25 rouge, on continu à droite on passe le 26 rouge puis l'angle on sort dans le 44 bis bleu.

87 : SUPER CONTI : 7b+ : On fait le 25 rouge on passe bas sous le 26 rouge (sans la prise clef du 26 rouge), on passe l'angle en bas pour aller jusqu'au 44 bleu et le sortir.

88 : PRESSION A CHAUD : 7a : Départ au niveau du 28 rouge on trave à droite sous le bleu on passe l'angle (sans prendre les bonnes prises du haut sinon la cotation en prend un gros coup) pour suivre avec un bi mono phalange en main droite, on ramène main gauche juste à côté sur la petite prise, puis on va chercher assez loin en main droite le grat, on sortira verticalement dans la face du grat, Se fait également en DA au niveau de l'angle de départ du 42 bleu. Ce n'est pas la même chose que *JEU DE PISTE*

JEU DE PISTE : 7a : On fait le 42 bleu, au 28 rouge on revient par le bas on passe l'angle et sortir ~2m après (avec toutes les prises)

89 : MOUVEMENTS DE PANIQUE : 7b/+ : Bloc du 29 et 29 bis rouge, trave d/g sortir dans le 29 bis rouge, On part bien à droite de la face.

90 : MOUVEMENTS SYNCOPE : 7b+/c : Même départ que *MOUVEMENTS DE PANIQUE*, on trave à gauche encore après le 29 bis rouge pour sortir dans l'angle de *LE REBORD* (attention prises fragiles à gauche du 29 bis rouge).

91 : LE GRATTOIR : 5c/6a : Vertical à droite du 29 rouge. Départ main droite sur un grat évident et coupant, main gauche sur une verticale, on monte main gauche assez haut dans la bonne prise.

92 : BALADE NOCTURNE : 7a : Départ dans *LE REBORD*, trave à droite, deux formules, 1 on ressort dans le 29 bis rouge, 2 on sort dans le 29 rouge c'est *BALADE NOCTURNE RALLONGEE*.

93 : LE REBORD : 6a : Vertical dans l'angle à gauche du 29 bis rouge, à gauche de l'arbre.

94 : MANGOUE : 7a : Vertical entre le 29 & 29 bis rouge. On part main droite grat du 29 rouge et main gauche l'inversée assez haute du 29 bis et tout droit.

95 : JOLIE BOUSE : 7a : Trave g/d et sortie après l'angle, dans le couloir face au 10 jaune, elle se trouve sur le bloc à gauche du 29 bis rouge.

96 : DE MARBRE : 5c/6a : Vertical au milieu de la face à droite du 37 bleu.

97 : P'TIT BRAS : 7b+ : Trave d/g sur le 38 bleu, de l'angle droit (les deux mains sur l'angle), on passe devant le 38 bleu, puis plaquettes grattons, puis l'inversée, sortir par la fissure.

98 : GROS DOIGTS : 6c/7a : Vertical en départ assis du 38 bleu.

99 : PARABELLUM : 6c/7a : Vertical en départ assis léger à gauche du 38 bleu. On à en main gauche et en main droite deux bonnes écailles au départ. On remonte sur les grattons (les deux plaquettes de la trave) et sortir tout droit.

100 : LES BONS PLATS : 6b/+ : Sur le bloc du 39 bleu, c'est la face pas très haute à droite du 39 bleu, départ très à droite (avant l'angle, dans la petite face), on passe l'angle puis trave à gauche sur les plats, on sort au bout à gauche par le petit bombé entre les deux blocs.

101 : RETOUR DE MANIVELLE : 7a+ : On part de l'angle de sortie de *CRISE DE L'ENERGIE*, on trave à droite, on refait le 32 rouge à l'envers, de la bonne prise à droite de la fissure verticale (en main droite) du 14 bleu on descend main gauche sur une verticale assez basse, on renvoie la main droite sur une petite prise bien loin, ainsi on se retrouve sous le triangle bleu, on sort par celui-ci.

102 : CRISE DE L'ENERGIE : 7a : On fait le 32 rouge, on continu en trave à gauche, si on sort dans la flèche c'est : **6c+ :** Si on sort juste après l'angle gauche c'est : **7a :**

103 : ATOME CROCHU : 7b+ : Au milieu dans le devers de la face à gauche du 16 bleu départ assis. La voie d'origine c'est *ABSINTHE* sans le crochet de talon.

104 : PERTE DE CONTROLE : 7a : Sur la face arrière du 16 bleu, on part de l'angle à gauche, les deux mains sur l'oblique, on trave à droite on passe très bas juste avant de remonter dans la fissure.

105 : KEO : 7a : Jeté à deux mains au milieu de *PERTE DE CONTROLE*.
Jeté à une main : **6c :**

106 : DERAPAGE : 7b/+ : Bloc du 16 bleu, départ les deux mains sur l'oblique plate à droite d'*ATOME CROCHU*. On trave a gauche sur deux petits creux, puis le rebord du haut, on redescend la fissure, pour faire *PERTE DE CONTROLE* à l'envers jusqu'à l'angle gauche sur la prise oblique et sortir. AUTRE possibilité même départ que *DERAPAGE*, mais on continu sur le rebord du haut jusqu'au bout à gauche, descendre pour retrouver le départ de *PERTE DE CONTROLE*, puis refaire celui-ci, c'est **TRACES DE PNEUS : 7c :**

107 : PEAU LISSE MAN : 6a+/b : Verticale obliquant légèrement sur la gauche. Départ main droite sur le petit rebord horizontal, main gauche sur une verticale.

108 : LE SENS A SCION : 3c/4a : Vertical, on remonte l'angle avec la face de droite.

109 : MISE EN SUIF : 6a/+ : DA (sur le bloc il y a une flèche bleu)

110 : LE TEMPLE PERDU : 6b : Trave droite gauche. Départ à l'angle on fait la face, on passe l'angle et sortir au milieu de la deuxième face.

Que le départ assis de la 2ème face : **6a/+ :**

111 : JARDIN D'ENFANTS : 6a+/b : On part du 5 jaune, on trave à gauche en passant assez bas et sortir. **AR : 6b+/c :**

112 : STARTING BLOC : 6a : DA, main droite au niveau du point chevron et tout droit. (ne pas tirer à droite pour sortir)

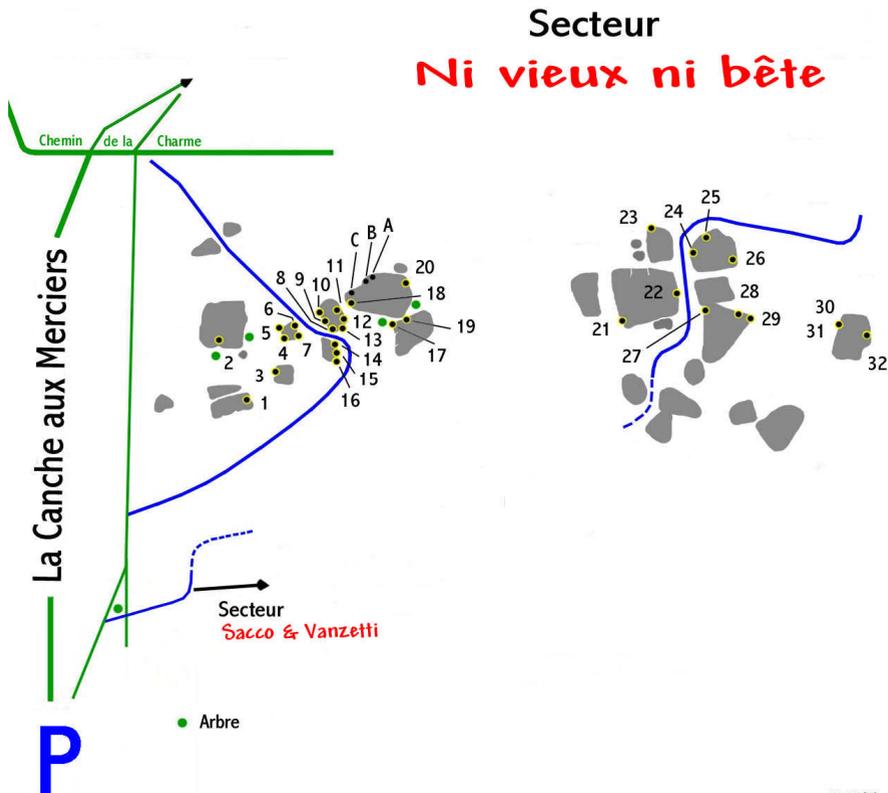
113 : LES NAINS DANS LES POCHEs : 6b/+ : Départ assis à droite, on trave à gauche assez bas et sortir.

114 : PLANETE CANCHE : 4b/+ : Vertical sur la face à droite du 44 jaune.

115 : TORTUM : 5b : Vertical sur le bloc dos au 44 jaune dans le petit couloir. Départ les deux mains sur une petite horizontale 30 cm à droite de l'angle, on monte le pied droit haut pour aller chercher en main droite une prise creuse assez haute au sommet (on ne se sert pas de l'angle à gauche)

116 : LUMIERE VIVE : 6a : Verticale juste à droite de *TORTUM*, On part en main gauche sur un plat déversant évident, main droite sur une bonne prise, on remonte main droite.

Ni Vieux Ni Bête



1 : 89,4 FM : 6a : Trave droite gauche sur des formes arrondies. Départ à droite avant l'angle et sortir à gauche après l'angle.

2 : NI VIEUX NI BÊTE : 7a+/b : Longue traversée d/g (35ms). Départ à la fissure (au niveau de l'arbre), on passe le bombé puis la face puis l'angle on fait l'autre face puis le dernier angle et sortir après dans la dernière face.

En Retour Aller : 7c :

3 : LA MAIN GAUCHE : 4b : Vertical.

4 : LE PIED GAUCHE : 5a : Vertical.

5 : LIBRE PENSEE : 3c : Vertical.

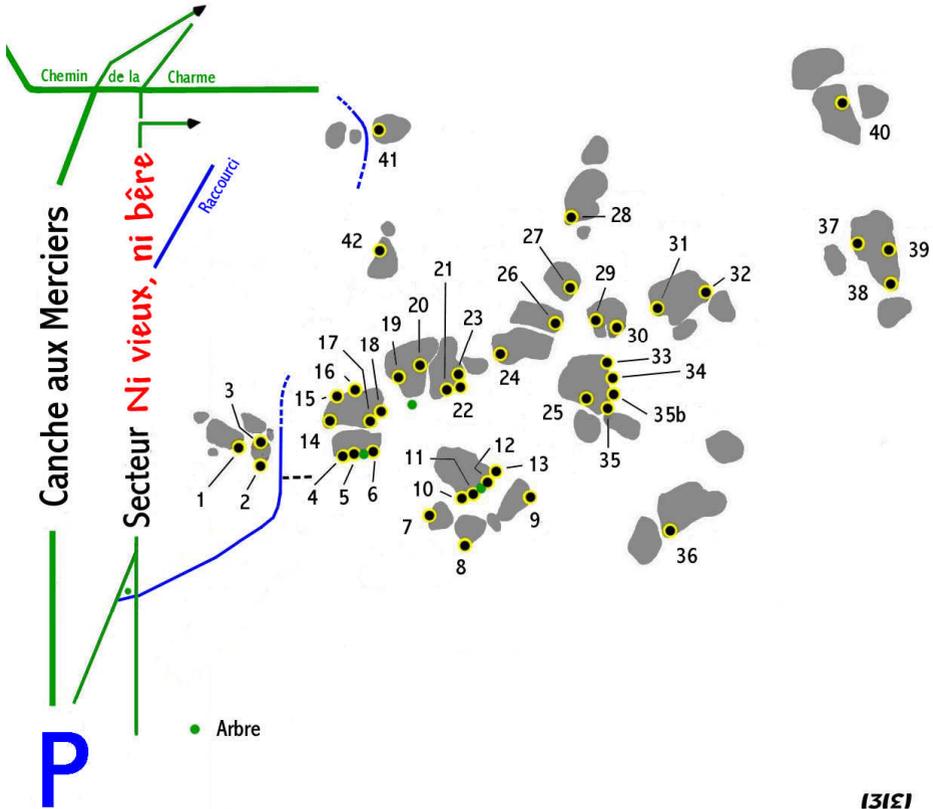
6 : AUX CHIOTTES L'ARMEE : 4c : Vertical.

- 7 : **LE GOUTER DES GENERAUX** : 5c : Vertical.
- 8 : **BOUSE TOI** : 4c : Vertical.
- 9 : **BOUSE EUX** : 4a : Vertical.
- 10 : **BOUSE UN** : 3b : Vertical.
- 11 : **ANTI-PHALANGE** : 5c : Vertical.
- 12 : **L'EPAULETTE** : 3b : Vertical avec l'angle.
- 13 : **A.N.P.H** : 6a/b : Trave g/d. Départ à gauche de l'angle de *L'EPAULETTE*, trave à droite pour sortir dans *ANTI-PHALANGE*
- 14 : **LE CÊNETISTE** : 3b : Vertical.
- 15 : **LA PINCEE LIBERTAIRE** : 3b : Vertical.
- 16 : **LES PETITS SERGENTS** : 3b : Vertical.
- 17 : **MAINS FROIDES** : 6b+/c : DA à l'angle, on monte main gauche sur l'angle puis trave à droite pour sortir dans le mur après le mouv d'épaule ou au bout.
- 18 : **MATRICULE 2455** : 3b : en DA : 4b :
- 19 : **Cr-Mo** : 7b : Départ assis entre les blocs. On part les deux mains sur les plats, on monte main droite dans la prise au-dessus de la main gauche. On va à gauche en montant, puis passer la fissure, le bombé et sortir.
- 20 : **SOLEA POUR VALERIE** : 7c : Trave g/d. (24mvs) Départ un peu avant l'angle, sortir tout au bout à droite (en C). En **Aller Retour** : 8a+ :
- 20 A : **PENCHANT MORTEL** : 7a : Dévers en DA.
- 20 B : **MORT D'UNE SCORPION** : 7c : Dévers en DA.
- 21 : **L'ULTRA-GAUCHE** : 6b/c : Vertical oblique. (sans la bonne prise du haut à gauche)
- 22 : **DRAPEAU NOIR** : 6a : Vertical oblique (sur la gauche) au niveau du départ de *LA COLONNE DURUTTI*
- 22 : **LA COLONNE DURUTTI** : 8a : (55mvs) Départ au niveau de *DRAPEAU NOIR*, on trave à droite sur des plats (deux faces sur plats, 7m, déjà ~7b) à la fissure on descend pour passer très bas avec les colonnes puis remonter l'autre fissure puis les plats, l'autre face et sortir au bout par *ULTRA-GAUCHE*
- LA COLONNE DURUTTI avec la boucle** : 8b : (75mvs) Après le passage bas avec les colonnes, on remonte la fissure, on trave à gauche en haut, on redescend la première fissure, on refait le passage bas avec les colonnes, on remonte et suivre à droite jusqu'au bout pour finir. On la connaît aussi sous le nom de **CARPE DIEM**.
- LA COLONNE DURUTTI en Aller-Retour** : 8c :
- 23 : **LA COMMUNE** : 4b : Vertical.
- 24 : **LE SOURCIER** : 6a+/b : Vertical en DA.
- 25 : **DEMI-PORTION** : 6a : Vertical dans un léger bombé.
- 26 : **1^{ER} QUART** : 6a/b : Vertical en DA.
- 27 : **PASSEPOIL** : 7a+ : Trave g/d. On part à l'angle gauche, puis des prises verticales et parfois fuyantes, sortir au bout à droite.
- 28 : **LECOIN REFRACTAIRE** : 7a+ : Vertical sans l'angle de gauche dans un mur légèrement dévers.
- 29 : **LECOIN GAUCHE** : 5b/c : Vertical avec l'angle.
- 30 : **L'INVERSEE SATANIQUE** : 4b/+ : Vertical.
- 31 : **LA VOIE BOMBIDOUX** : 6a/+ : Départ de *L'INVERSEE SATANIQUE*, on trave à gauche et sortir par *LE BOMBIDOUX*.
- 32 : **LE BOMBIDOUX** : 5c : Vertical.

Création du topo Bernard Theret

Sacco & Vanzetti

Secteur Sacco & Vanzetti



- 1 : CRISTAL DE NUIT : 7a+ : Trave d/g. En Aller Retour : 7c :
- 2 : RONCES ET BOSSES : 5c/6a : Vertical.
- 3 : LA CHOUETTE : 6a : Vertical.
- 4 : DROIT DE VENT : 5c/+ : Vertical. Départ main gauche dans le gros trou, main droite sur une réglette.
- 5 : HAUT LES MAINS : 5c/+ : Vertical. Départ avec réglettes, sortir avec les plats.
- 6 : SIMPLE MOMENT : 3c : Vertical à droite de l'arbre.
- 7 : SANS LES MAINS : 3a : Petite dalle.
- 8 : VENTS FRAIS : 6a : En DA et sortir par la droite.

- 9 : COUP DE BARRE : 5b/c : Vertical, sortie sur des rondeurs.
- 10 : REMISE EN FORME : 3c/+ : Vertical.
- 11 : LES MURS RIEN : 5c : Vertical juste à gauche de l'arbre.
- 12 : PINCE MI : 5c/+ : Vertical à droite de l'arbre.
- 13 : LA MOUSSE TANQUE : 5c/+ : Vertical.
- 14 : ENTRE ROC : 5c : Vertical légèrement déversant.
- 15 : COURBURE : 4b/ : Vertical.
- 16 : FACADE : 4b : Vertical.
- 17 : LE PARESSEUX : 4a : Vertical sur belles rondeurs.
- 18 : LA MUSE GUEULE : 6a+/b : Départ à gauche de *LE PARESSEUX* on trave à droite, sortir au bout en remontant. En sortant par le : 1 : 6b+ : En sortant par le : 2 : 6b/+ :
- 19 : L'ART BEAU RIT COLLE : 7a : Départ très à gauche, on trave à droite, on passe le bombé (au niveau des arbres) puis le mur et remonter par le dièdre.
- 20 : VERTIGE : 6c : Départ main droite très à droite sur une réglette, main gauche dans un trou bi doigt (mono phalange). On ramène main droite dans l'écaille fissure et sortir par le dièdre en dévers (même sortie que le 19)
- 21 : LE BRAS LONG : 5c : Vertical. Départ bonne prise main droite.
- 22 : LA RACLETTE : 6a : Vertical avec prise en forme de croissant.
- 23 : SOYONS PROUDHON : 6b+/c : Vertical assez haut en départ bas.
- 24 : BRUITS DE FOND : 7a/+ : Départ au début à gauche du bloc sur des plats, on trave à droite, sortir par le petit bombé. En AR : 7b+/+ :
- 25 : LE VAUTOUR : 5c/6a : Vertical dévers. Départ assis les mains sur des petites inversées.
- 26 : LA BASCULE : 3c/4a : Vertical à l'angle, en dalle. En partant à gauche dans le mur entre les deux blocs avec une bonne prise on trave à droite pour ressortir par *LA BASCULE* : 6b+ :
- 27 : LA MOUSSE TACHE : 6a : Vertical avec des 'rondeurs plates'
- 28 : LES VACANCES A LA BOURBOULE : 7a+/b : DA à gauche, on trave à droite en remontant sur des prises arrondies, on passe le bombé pour sortir à droite de la petite fissure sur des bossettes.
- 29 : LE SOC : 5c/+ : Vertical sur des rondeurs.
- 30 : SACCO : 6a+ : Vertical légèrement déversant juste à l'angle gauche. A droite au niveau des arbres une voie en 4 (en oblique à gauche, il y a de mousse)
- 31 : SEMELLES DE PLOMB : 5c/6a : Vertical en départ assis.
- 32 : VANZETTI : 6b : Vertical déversant. Départ en bas à droite.
- 32 : LA GONDOLIERE : 7a+/b : On remonte par *VANZETTI* puis en haut on trave à gauche en redescendant légèrement par la fissure très évasée pour finir à gauche et sortir.
- 33 : PRISE DE RISQUE : 5c+/6a : Vertical déversant, sortie sur des rondeurs. Départ main droite avec la très bonne prise.
- 34 : PRISE DE BEC : 6a/+ : Vertical déversant.
- 35 bis : PRISE DE TENSION : 6c/7a : Vertical déversant. Départ main droite avec une verticale, main gauche avec prise (en forme de croissant) sur le replat.
- 35 : PRISE ELECTRIQUE : 5c/6a : Petit vertical à grats.
- 36 : AUTOROUTE DU SOMMEIL : 6c : Départ très à gauche, on trave à droite on passe l'angle pour sortir sur les rondeurs. En Aller-Retour : 7a+ :
- 37 : TOIT ET DOIGTS : 6a/+ : Départ bas sous le toit.

38 : LE GRAND VENEUR : 6a+ : Départ au bout à droite du bloc, on trave à gauche pour se retrouvé sous le toit et sortir par celui-ci. (on peut carrément dormir sous le toit si on veut !!!)

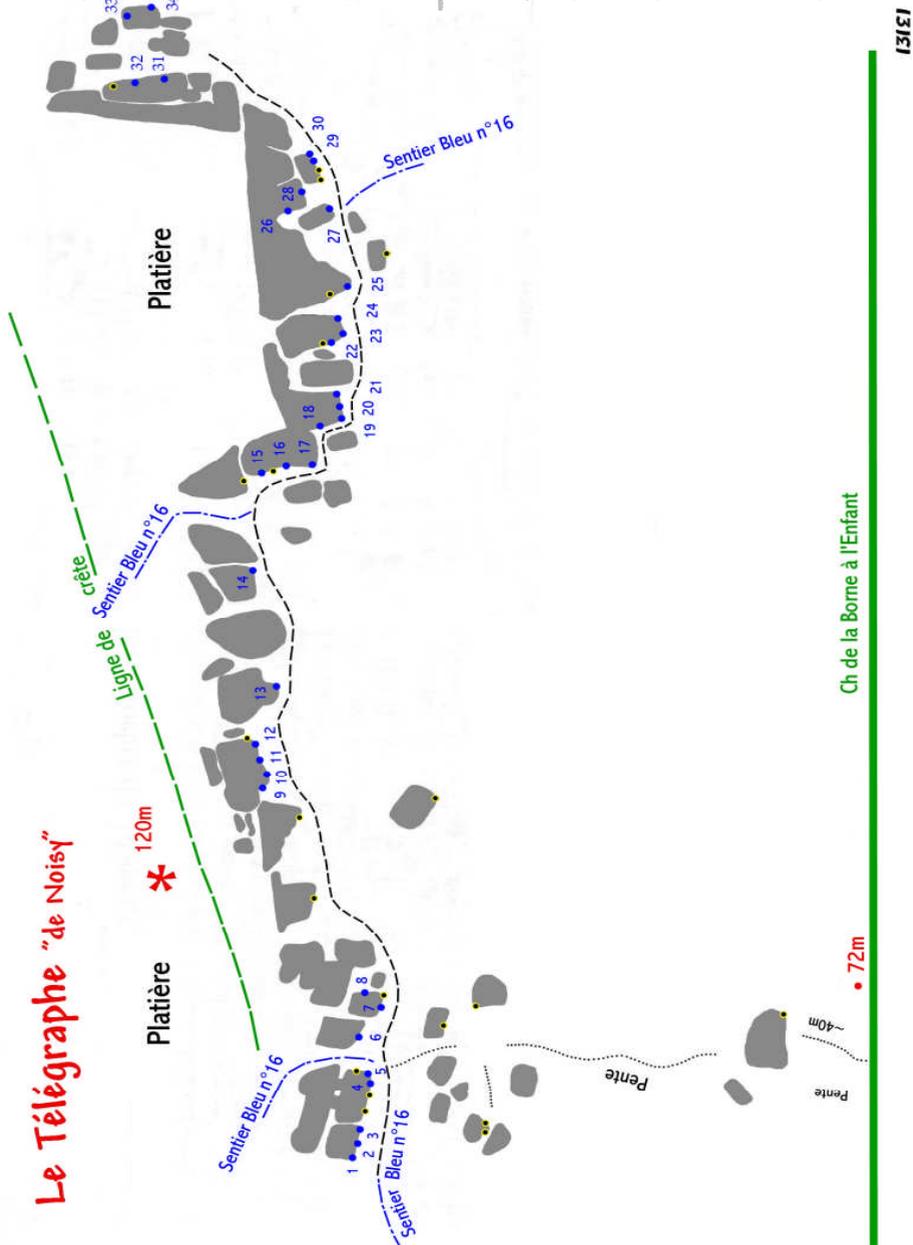
39 : CROISSANTS CHAUDS : 5c : Vertical. Départ les deux mains sur le plat en forme de esse.

40 : DERNIER REFUGE : 6b+/c : Départ à gauche entre deux blocs. On trave à droite pour sortir dans le dévers et réta. Si on ne sort pas (le dévers), continuer en trave à droite et sortir après : **6a+ :**

41 : BOULE HAUT : 6a : Vertical assez haut avec un réta sur boule !!!.

42 : DOIGTS FERRE : 6b : Vertical à grats.

Création du topo Bernard Theret



1 Circuit Bleu D+ de 34 N° longe le rempart en face Nord de la crête du Télégaphe.

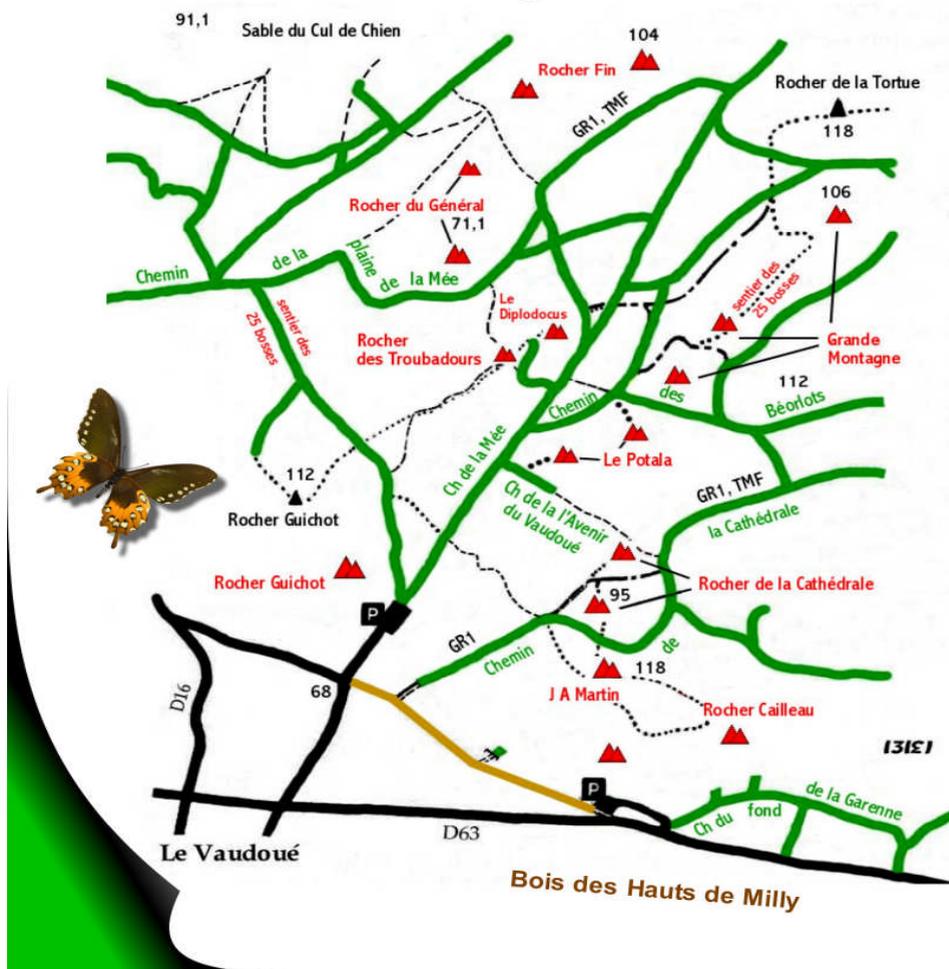
Les hors Circuit

Création du topo Bernard Theret

- 1 :
- 2 :
- 3 :
- 4 :
- 5 :
- 6 :
- 7 :
- 8 :
- 9 :
- 10 :
- 11 :
- 12 :
- 13 :
- 14 :
- 15 :
- 16 :
- 17 :
- 18 :
- 19 :
- 20 :
- 21 :
- 22 :
- 23 :
- 24 :
- 25 :

Création du topo Bernard Theret

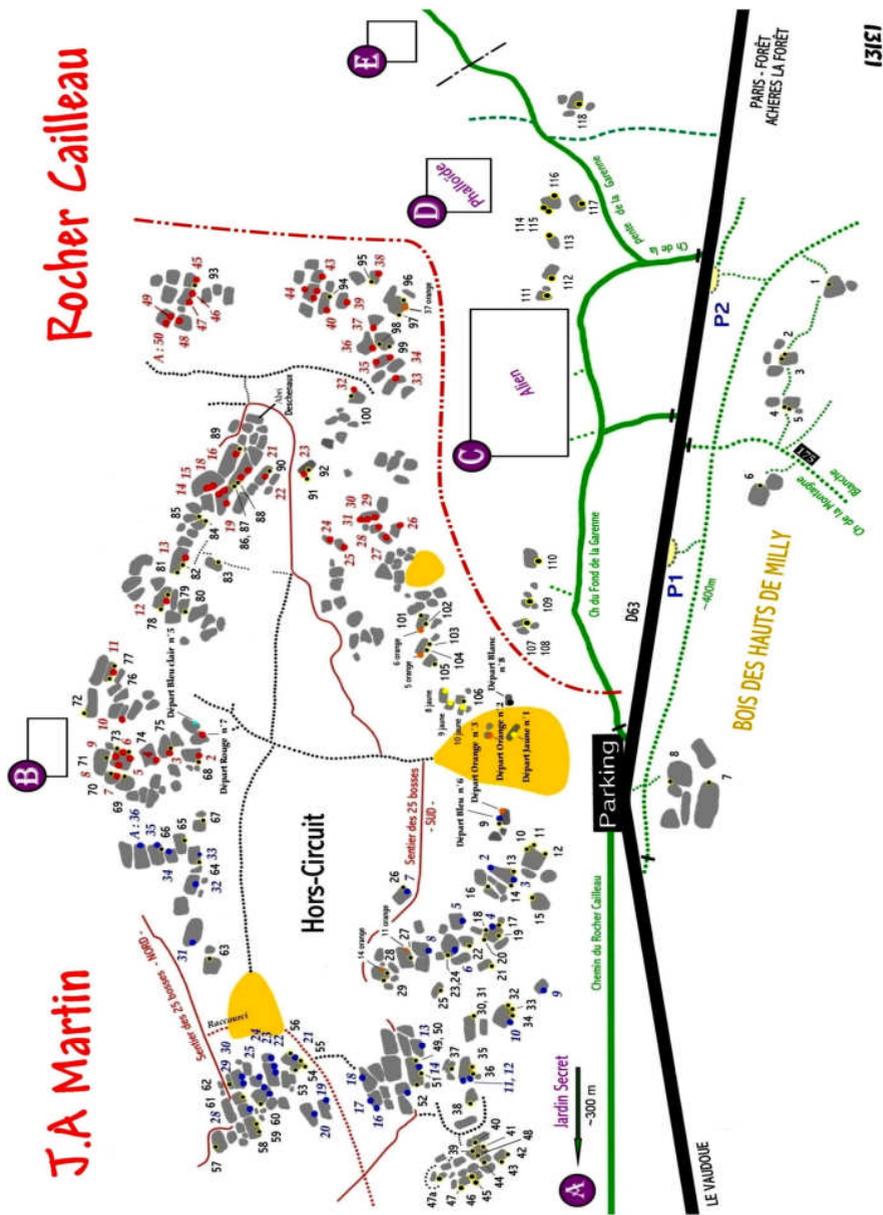
Les 3 Pignons Sud



Les 3 Pignons Sud

J.A Martin/Rocher Cailleau - Rocher de la Cathédrale
Rocher Guichot - Le Potala - La Grande Montagne 1, 2, & 3
Rocher des Troubadours - Le Diplodocus - Rocher du Général
Le Rocher Fin

J.A Martin - Rocher Cailleau



Création du topo Bernard Theret

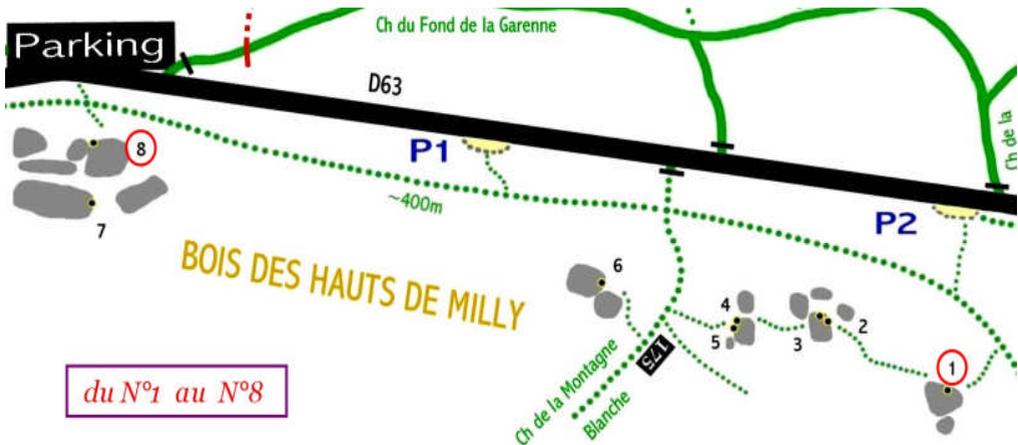
Les Hors Circuit

Le Massif de la **J.A Martin** et du **Rocher Cailleau**, avec le secteur **ALIEN** (en contre bas à droite du Rocher Cailleau, sur le chemin du Fond de la Garenne) et le **BOIS DES HAUTS DE MILLY** (en face du parking, de l'autre côté de la route, la D63.)

Dans le massif on trouve : 1 circuit Blanc Enfant, 1 circuit Jaune, 2 circuits Orange, 2 circuits Bleu, 1 circuit Rouge.

Secteur **BOIS DES HAUTS DE MILLY** :

En face du parking de l'autre côté de la D63



1 : ABRIROC : 7b+/c ? : Trave d/g en dévers. On part assis à droite du bloc au plus bas. On trave à gauche en remontant pour sortir juste après le bec.

2 : FINES HERBES : 6b/c : Vertical. Expo.

3 : SERGENT POIVRE : 7a : Vertical dévers en départ assis à l'angle gauche. Main droite avec un petit trou peu creux, main gauche dans l'angle en pince. Expo.

4 : BLANC BEC : 6a+ : Vertical dans le petit mur à gauche de l'angle.

5 : ROUGE FEU : 6b : Départ assis au pied de l'angle, on le remonte pour sortir sur la gauche.

5b : VERT VEINE : 6b/c : Départ assis au pied de l'angle, on le remonte pour sortir sur la droite du trou par la dalle.

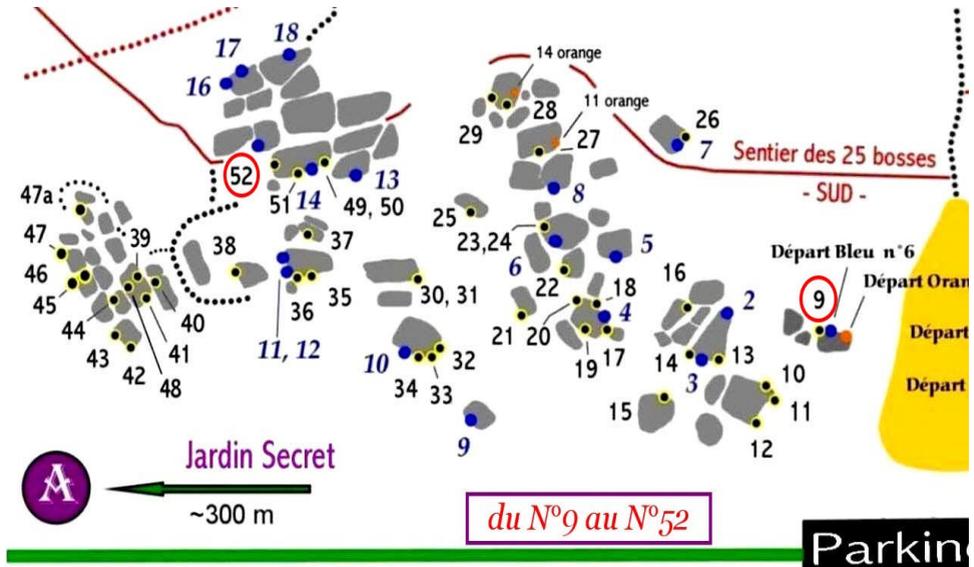
6 : FER FORGE : 7a+ : Vertical en départ assis les 2 mains au niveau du trou gauche.

7 : VOYAGEUR SOLITAIRE : 7b+ : Trave g/d. On part bien à gauche de l'arrondi la main sur un creux, on trave à droite sur des plats, puis assez bas avant de remonter et sortir au niveau de la bonne prise.

7b : TRAFIC : 8b : On fait **VOYAGEUR SOLITAIRE**, on continue sur les plats pour sortir au bout à droite du bloc.

8 : LES FARCES DE LA NATURE : 7a+ : Trave d/g en DA. En AR : NATURE MORTE : 7b+ : en sortant en vertical au niveau du départ.

Secteur J.A MARTIN - Rocher CAILLEAU



9 : BILLE EN TÊTE : 6b : Vertical à droite du 1 bleu.

10 : PIED DE NEZ : 7a+ : Trave d/g. On part à droite du surplomb, on trave à gauche (dessous ou par le rebord du surplomb), on passe le 1^{er} angle arrondi, puis toute l'autre face, sortir soit : « à la fin de la face dans le léger dévers », soit : « plus à gauche par la petite dalle ».

En AR : NEZ AU VENT : 7b+ :

11 : PET COUILLE : 6a+ : Toit caractéristique sur la droite de la face.

12 : COUP DE SOLEIL : 6c/+ : On le trouve aussi sous le nom de *BAS-TOI!* On part à l'angle gauche de la face du toit, on trave à droite, on passe sous le toit, sortir juste après.

13 : EPOUVANTE : 7c+ : Trave d/g de la face du 3 bleu.

14 : OUTIL DE COUPE : 7a : Vertical dévers en DA à l'angle gauche du 3 bleu. Expo.

14b : COUPE BASSE : 7b : On part juste à droite du 3 bleu, main gauche sur un grat, main droite sur un plat au dessus, on trave à gauche, sortir par OUTIL DE COUPE. Expo.

15 : VENT COUVERT : 6a+/b : On part assis à gauche, on trave à droite, on sort, 1 : dans le bombé juste après le départ, 2 : sortir au bout à droite.

16 : LA POMME : 6a/+ : Vertical à l'angle droit du bloc.

- 17 : **KATA-SCHISME : 7a** : Bloc du 4 bleu. On part assis entre les blocs à gauche du bleu, on trave à gauche pour sortir par le dévers. Expo.
- 18 : **LA PLONGE : 6a+** : Vertical en DA sous le dévers à droite du 4 bleu.
- 19 : **LONGUE PORTEE : 6c** : Bloc du 4 bleu. Vertical dévers en DA au niveau d'un grand trou et réta ! Expo.
- 20 : **PETITE FRAPPE : 6a+/b** : Vertical DA à l'angle gauche de la face.
- 21 : **LE RONGEUR : 6b** : Trave d/g de toute la face, on part bien à droite.
- 22 : **METE-HORS : 6a+** : On part de la fissure à droite, on trave à gauche, puis sortir.
- 23 : **PENCHANT FATAL : 7a/+** : Bloc du 6 bleu. DA à gauche de l'angle entre les blocs. On trave à droite, sortir par le 6 bleu. Expo.
- 24 : **L'ASCENSEUR : 6a+/b** : Vertical en DA. Même départ que *PENCHANT FATAL*, on remonte la rampe sur la gauche, sortir tout en haut.
- 25 : **PETIT TOI! :**
- 26 : **ETALONNAGE : 6a** : Vertical juste sur la droite du 7 bleu sans la bonne prise en haut à gauche du bleu.
- 27 : **LE CONQUE : 6a** : Vertical léger dévers. Bloc à trous derrière le 8 bleu. Expo.
- 28 : **L'OUVRE-BOÎTES : 6c+** : DA main droite sur l'inversée très basse, main gauche sur la verticale, on remonte, puis trave à droite, pour sortir par le 14 orange.
- 29 : **L'EVENTAIL : 6a+** : Vertical en DA. On part avec l'écaille verticale, pour sortir légèrement en oblique à droite.
- 30 : **L'EFET LARGUANT : 7b+** : Trave d/g. On part assis au bout à droite du bloc, main droite sur une verticale, main gauche sur l'inversée. En **AR : BASE JUMP : 8a/+** :
- 30a : **LA FEE LARGUANT : 7c** :
- 30b : **EFFET DE DIFRACTION : 7c+** :
- 30c : **LE COUCLANT : 7b+/c** :
- 31 : **DIFRACTION : 6a/+** : Vertical en DA à l'angle juste à droite du départ de *L'EFFET L'ARGUANT*.
- 32 : **L'HOMME VOLANT : 6a+** : Vertical dévers à droite du N°33
- 33 : **COULEUR FEU : 6c** : Vertical dévers à droite du N°34
- 34 : **L'OMBRE SYNTHETIQUE : 6a** : Vertical dévers à droite du 10 bleu.
- 35 : **PIERRE TOMBALE : 6a+** : Vertical dans la face à droite de *L'ARÊTE DE MARBRE*.
- 36 : **ARÊTE DE MARBRE : 6b+** : Vertical avec l'angle. Expo.
- 37 : **PIED PLAT : 6b+** : Petit dévers en DA. En partant assis à droite : **6c** :
- 38 : **LES DOIGTS DE FEE : 7a+/b** : Trave g/d, 2 faces.
- 39 : **PARTIES RONDES : 7a/+** : Vertical en DA au niveau de la fissure, puis petite trave à gauche en remontant en oblique sur les rondeurs. **Que le vertical de sortie.** (en départ debout) : **6b/+** :
- 40 : **FIEVRE JAUNE : 6b/+** : Trave g/d. On part main gauche avec l'angle, main droite en haut sur le rebord proche des 2 blocs, on ramène main gauche puis trave jusqu'au bout à droite. (sans le rebord du haut).
- 41 : **LA MARCHE : 6a+** : Vertical. On part main droite sur la verticale en bas de la goulotte, main gauche sur un grat.
- 42 : **REBORD DROIT : 4a** : On remonte l'angle, on suit sur la gauche et sortir.
- 43 : **LE SOC : 6a/+** : Vertical. Sans l'angle gauche : **6b** :
- 44 : **TRAVABON : 6b/+** : Petite trave basse g/d, et sortie.
- 45 : **DEMI-TOUR : 6a** : Vertical sur l'angle.

46 : PLEIN MUR : 6c : Vertical au milieu du mur.

47 : L'ARETE GAUCHE : 4b/c : On remonte avec l'arête gauche.

47a : : : On part bas à gauche de l'angle, main gauche sur une petite prise ~30cm sous le haut du bloc, main droite basse sur l'angle, on remonte sur le rebord du bloc, puis trave à droite de tout le bloc, on passe l'arrondi et sort par la dalle.

48 : BABY CRAQUE : 6b+ : DA entre les blocs au niveau de l'écaille. On trave à gauche, on passe l'angle arrondi, puis réta ~1,5m après.

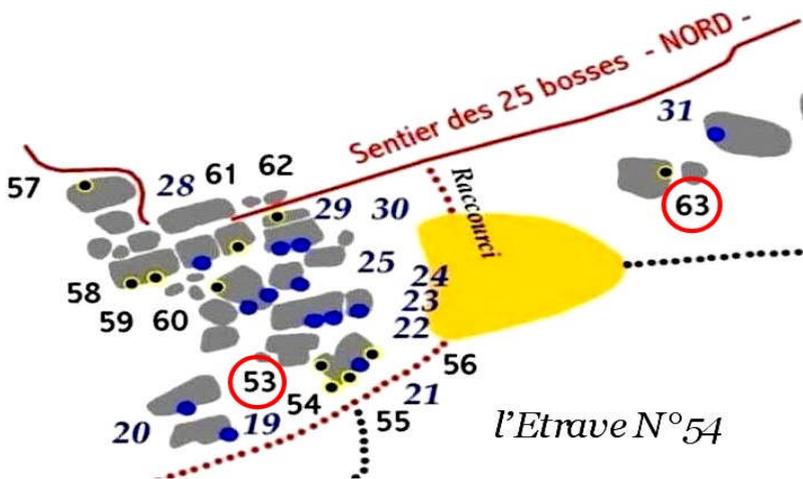
49 : VOYAGE GRATUIT : 6b+/c : Trave d/g. On part de la descente de l'orange, on passe le 14 bleu, sortir juste à gauche par PARTI SANS ADRESSE.

50 : LE MYSTHERE DE L'ORANGE BLEUE : 7c+ : Bloc du 14 bleu. Trave d/g de tout le bloc, sortir par l'orange.

51 : PARTI SANS ADRESSE : 6a+ : Vertical à gauche du 14 bleu.

52 : MINISTRATES : 6a+/b : DA au pied de l'angle.

du N°53 au N°63



53 : ANGLE GAUCHE DE L'ETRAVE : : Vertical de l'angle gauche de la face de L'ETRAVE

54 : L'ETRAVE : 7b+ : Vertical assez haut en léger dévers à l'angle droit.

En allant chercher le trou à gauche, c'est L'ETRAVE TROUEE : 7c+ :

55 : DALLE ZOULOU : 6b+ : Vertical à gauche du 21 bleu.

56 : : 6a : Vertical à droite du 21 bleu.

57 : COUP DE BAMBOU : 7b/+ : DA de l'écaille, on trave à droite, on passe l'angle, on sort au niveau de l'orange.

58 : CORONARITE : 6b : Vertical ~1,5m à gauche de TACHYCARDIE. On part main droite assez haute sur une oblique arrondie. Expo.

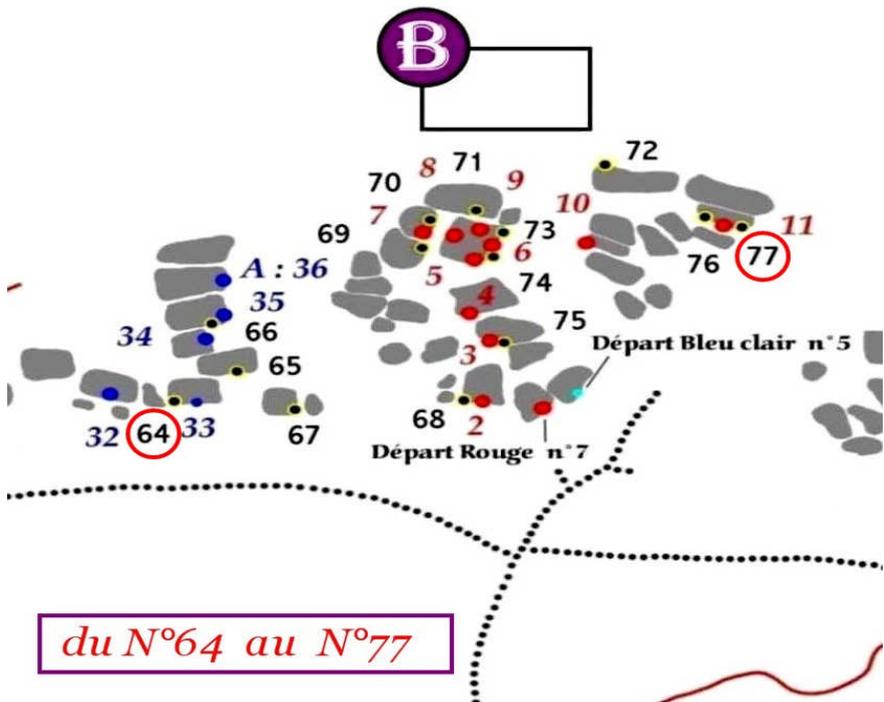
59 : TACHYCARDIE : 6a : Vertical au milieu du bloc à gauche de celui du 28 bleu. Expo.

60 : LE TOIT DU NINJA BLANC : 7b : DA sur la gauche. On part main gauche sur une horizontale plate, main droite sur une semi inversée. On monte main gauche sur une verticale dans le petit dévers juste au dessus, puis aller bien à droite chercher une bonne prise, et sortir. En partant directement avec la verticale main gauche dans le petit devers : 6c/7a :

61 : ARIANE 5 : 7c/8a : Vertical léger dévers dans le bloc à droite du 28 bleu.

62 : CHEMIN FAISAN : 6a/+ : Vertical en DA. On part les 2 mains sur la bonne réglette basse, on monte main droite sur un bac, puis en haut et réta.

63 : COUP DE POUCE : 6a+/b : DA au niveau du petit bloc, on part main gauche avec la fissure, main droite sur une inversée, on trave à droite, sortir par le bombé.



64 : PORTE OUVERTE : 6b+/c : Vertical à l'angle gauche du 33 bleu.

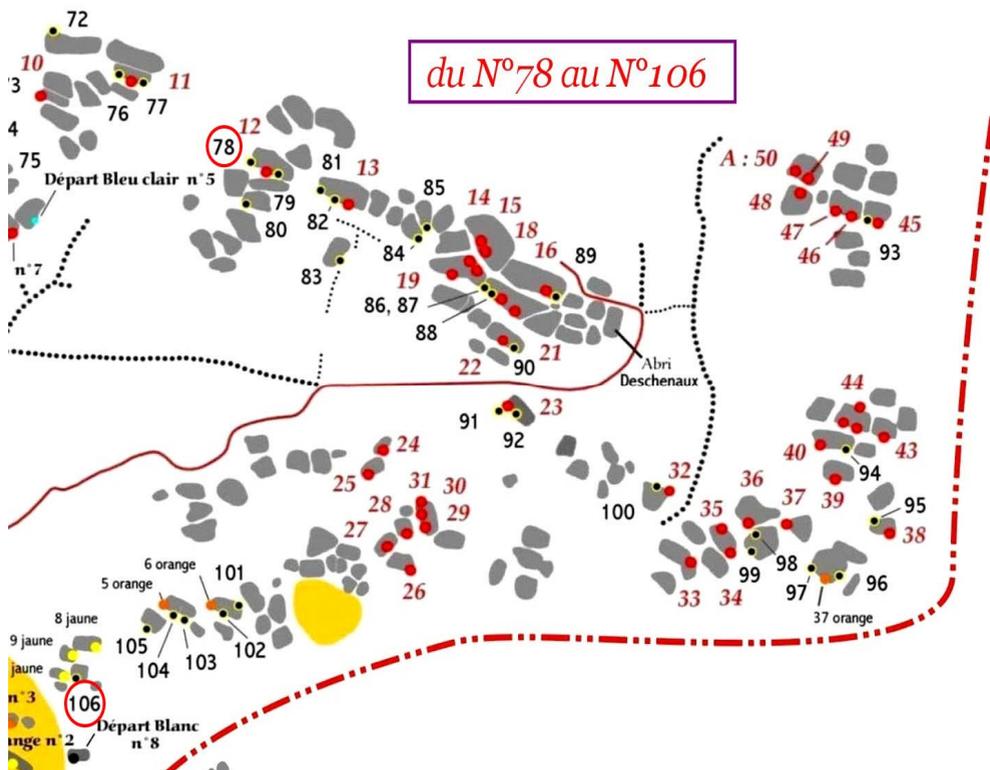
65 : PIEGE A LOUP : 6c : On part bien à droite du bloc, on trave à gauche en montant. Expo.

66 : AMBIANCE : 6a : Vertical dans la face gauche du 35 bleu (juste à droite du 34 bleu).

67 : RUPTURE DE STOCK : 6c+/7a : On part bien à gauche sur les plats, on trave à droite en remontant, puis passer l'angle et réta.

68 : PIED D'ALOUETTE : 6a/+ : Vertical en DA angle à gauche du 2 rouge.

- 69 : LA PRINTEMPS MARTIN : 6c : Vertical dévers à gauche du 7 rouge.
 70 : BI-BI FRICOTIN : 6c : Vertical à droite du 7 rouge.
 71 : COUP DE CYMBALE : 7a+ : Vertical en face du 9 rouge.
 72 : DARK SIDE : 7a+ : Vertical dévers en arrondi. Expo.
 73 : : : Vertical à droite du 6 rouge.
 74 : : : Vertical à gauche du 6 rouge.
 75 : L'HOMME DE PIERRE : 7c : Vertical dévers à droite du 3 rouge.
 76 : LARME A L'ŒIL : 7b : Vertical léger dévers à gauche du 11 rouge. Grats.
 77 : LE CHIEN CELESTE : 8a+ : Trave d/g. On part à droite du 11 rouge, on trave à gauche pour sortir par LARME A L'ŒIL.



- 78 : PAUL ET PAULE : 6b+/c : Vertical en DA de la fissure ~1,5m à gauche du 12 rouge.
 79 : LES 4 PHALANGES : 6a : Vertical au milieu du mur de la trave du 12 rouge.
 80 : FACE CHACHEE : 6b : Trave g/d. Bloc à droite du 12 bleu clair. On traverse tout le bloc dévers, on passe l'angle, réta par la dalle.
 81 : BONNE SOIREE : 6b+ : Vertical en DA ~3m à gauche du 13 rouge.
 82 : ECLAIR AU CHOCOLAT : : Vertical ~1,5m à gauche du 13 rouge.

- 83 : **PENTE DOUCE : 6b** : Trave g/d. On part au bout à gauche du bloc sur des plats, on trave à droite, on sort juste après l'arrondi.
- 84 : **Départ Assis du 16 bleu clair : 6a+** :
- 85 : **LA PETITE PROUE : 6b+** : DA sous le dévers.
- 86 : : : Vertical léger dévers à gauche du 19 bleu clair.
- 87 : **L'INUTILE BEAUTE : 8a** : Trave g/d. On part du 19 bleu clair, on trave à droite pour sortir par le 21rouge.
- 88 : **SUR PRISE DE TAILLE : 6b/+** : Vertical à droite du 19 bleu clair.
- 89 : **LE MAGNIFIQUE : 6b** : Vertical angle à droite du 16 rouge.
- 90 : **LA DERIVE rallongée : 6a+/b** : On part 2m avant le 22 rouge.
- 91 : **ASTER : 7c+** : Trave g/d de tout le bloc du 23 rouge.
- 92 : **LA PLAGE : 5c+/6a** : Vertical ~2,5 m à droite du 23 rouge.
- 93 : **LE BOUCLIER : 6a+/b** : Vertical dévers à gauche du 45 rouge.
- 94 : **LE ROTONDIFORME : 6b+/c** : Blocs des 40 rouge et 43 bleu clair. On part à l'angle droit, on trave à gauche avec une ligne de prises horizontales, on sort sur des plats à gauche du bleu sans utiliser la fissure vertical de celui-ci.
- 95 : **PETIT CERVEAU : 7a** : Trave g/d sortir par le 38 rouge. On part très à gauche, presque à l'opposé du rouge.
- 96 : **CONTACT : 7b+** : Vertical dévers dans la face droite du 37 orange.
- 97 : **PAIN D'EPICE (La traversée des curieux) : 7a** : Trave g/d de toute la face, on sort par le 37 orange.
- En Retour aller : **7b/+** :
- 98 : : **6a/+** : Bloc à droite du 36 rouge. On part assis sous le bloc avec une écaille.
- 99 : : **6a+/b** : Vertical en DA au niveau de la flèche bleu clair, un peu à droite avec une écaille fissure, sortie sur rebord plat et dévers. Haut.
- 100 : **PINCE A LINGE : 7a** : Vertical léger dévers juste à droite du 32 rouge.
- 101 : : **5c/6a** : Petit angle à l'opposé du 6 orange.
- 102 : **SUR LE FIL : 6c/7a** : A droite du 6 orange. On part assis au niveau d'une fissure écaille (flèche peinte en rouge), on remonte, puis trave à droite pour sortir par le 28 bleu clair.
- 103 : : **6b+/c** : Vertical à droite de **LA FISSURE**, prises de départ hautes, sortie sur replats.
- 104 : **LA FISSURE : 6a+/b** : Bloc dévers du 5 orange. Vertical avec la fissure.
- 105 : : **6b** : Vertical à droite de la fissure sur grats.
- 106 : : **6b+** : Trave g/d. On part à l'angle proche du 10 jaune, on trave à droite, on passe 2 angles, on sort sur des plats dans la face à côté du bloc du 9 jaune.
- 107 :
- 108 :
- 109 :
- 110 : **SAMOTHRACE : 7b/+** : Trave g/d, on part assis sous le petit toit, on le remonte, on suit à droite, on sort au bout par l'angle arrondi. **En AR : 7c+** :
- 111 :
- 112 :
- 113 :
- 114 :
- 115 :

Création du topo Bernard Theret

116 :

117 :

118 : LA BAISEE NIERA : 7a+ : Vertical dans le mur en adhérence sur la gauche du bloc.

119 :

Secteur A : JARDIN SECRET

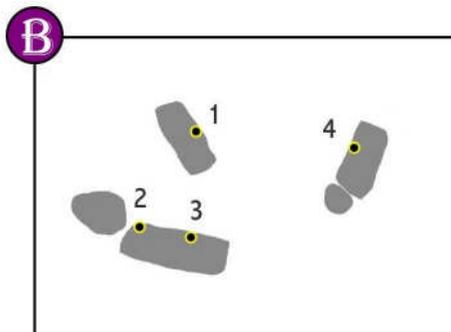


1 : REVERS : 5c : Vertical en léger dévers.

2 : RODALLE : 4a : Vertical.

3 : JARDIN SECRET : 7a+ : Trave g/d. Si on passe après sous le toit : 7b+ :

Secteur B :



1 : : 5c : Vertical au milieu du mur

2 : L'ŒUF : 6a+/b : Vertical au bout à droite du bloc, sortie sur arrondis.

3 : LE SALUT : 6b+ : Départ au milieu du bloc avec l'écaille, on trave à gauche et sortir.

4 :

Secteur C : ALIEN :

Création du topo Bernard Theret

Pour l'accès se garer sur la D63 en P2 (voir topo)

- 1 :
- 2 :
- 3 : **ALIEN : 7c+** : Trave g/d.
- 4 : **ALIEN DIRECT : 7c** : Vertical dévers en départ assis sous le bloc à droite les 2 mains dans le trou sous la sortie de *ALIEN*.
- 5 : **CONTRE SENS : 8a** : On part comme *ALIEN DIRECT*, puis trave à gauche pour sortir au niveau du départ de *ALIEN*.
- 6 : **VENTRICULE DROIT : 8a** :
- 7 : **LE MALADE IMAGINAIRE : 6c+** : Vertical en jeté. Sur la droite du bloc.
- 8 : : **7c** : Trave d/g de la face, en DA : **8a** :

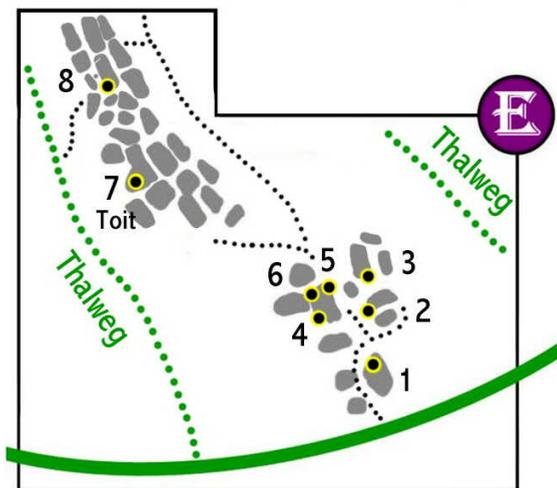
Secteur D : LE PHALLOÏDE

Sur Bloc de PHALLOÏDE

- 1 : **LE GLAND INCARNE : 6a** : **En DA : 7a** : Départ à la base du pilier, sortir sur droite.
- 2 : **LE VIT D'ANGE : 6a+** : **En DA : 7a** : Idem, en sortant dans le mur de gauche.
- 3 : **L'AERO PRIS A PIC : 6c** : **En DA : 7b** : Sur le coté gauche du bloc, en pleine face, sortir par l'arête.

Création du topo Bernard Theret

Secteur E :



1 : DEVERS :

2 : BOSSE SEPT : 7a+ : Trave g/d, de la face déversante, on sort à l'angle droit.

3 : TRAVE LINE : 7a : Trave g/d de toute la face, on sort au bout à droite par la petite dalle.

4 : RECOIN : 3c/4a : Petit dévers et réta.

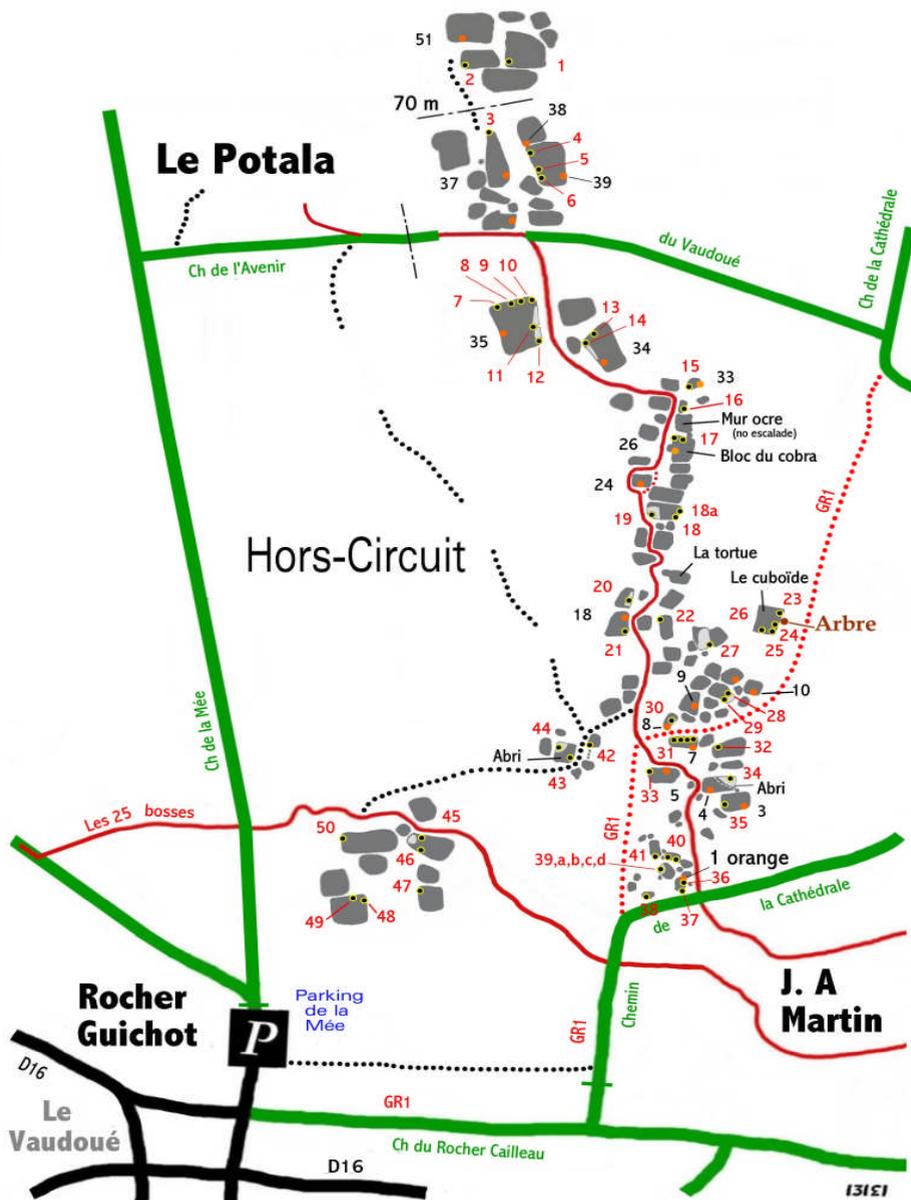
5 :

6 :

7 : LE MARE TOIT : 6b+ : On part à gauche sous le toit ~2,5m, on trave à droite puis le toit.

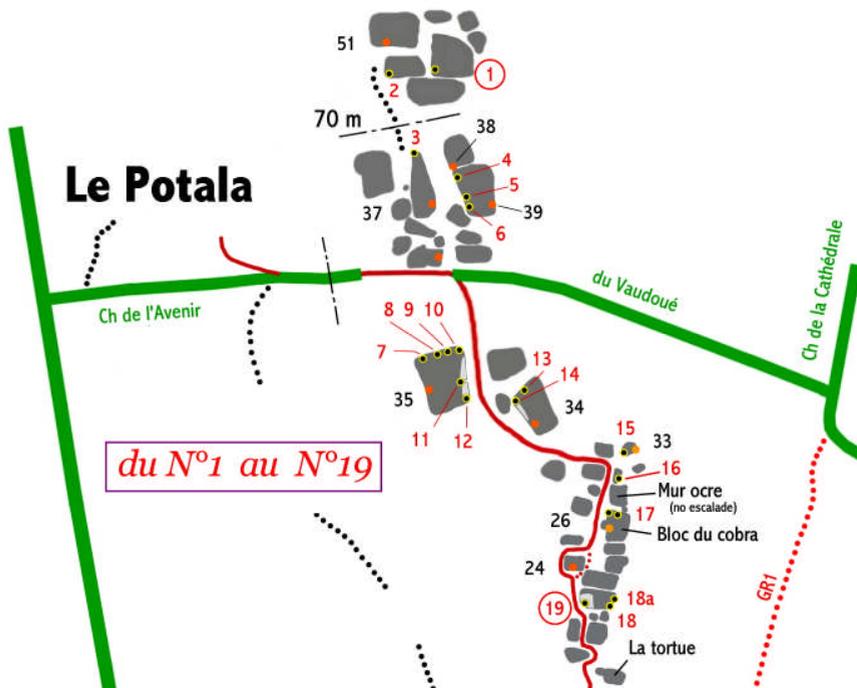
8 : LA TABLE DU ROY : 7c : Trave d/g sur un bloc tabulaire. On part bien à droite du bloc, main gauche dans une petite fissure verticale (juste sous des plats), main droite sur une bossette pince assez loin.

Rocher de la Cathédrale



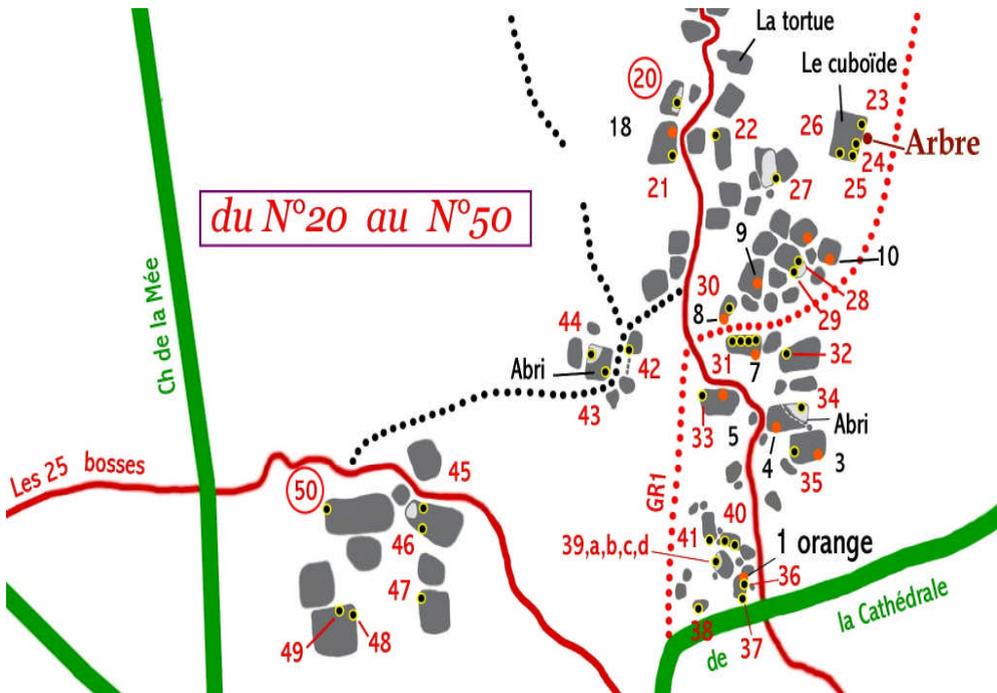
Où 96,2 c'est un massif très calme situé entre J.A Martin et Potala. Il y a un circuit Orange AD+ de 54 n°.

Prévoir une brosse pour certain passage.



- 1 : LES BAS FONDS : 6c :** Vertical en DA entre les blocs.
- 2 : GROS DOS : 6a/+ :** Vertical à l'angle.
- 3 : LA MORT AUX TROUSSES : 7c :** On part de l'angle à gauche, on trave à droite sur la ligne de petites prises, on sort par le petit devers à droite.
- 4 : BRUITS DE COMPTOIR : 7a+ :** On part à droite du 38 orange, juste à droite de l'arbre, puis trave de tout le bloc, on passe l'angle, puis la petite face, le 2^{ème} angle, et sortir. Expo.
- 5 : LA VAGUERIE : 6b+/c :** Vertical dévers en DA au niveau d'une sorte de dièdre très ouvert avec des grats arrondis, puis on va chercher main droite un bon grat, puis aller en épaule à gauche sur une verticale et sortir.
- 6 : ONDULATIONS : 6b+ :** Vertical dévers. On part main droite sur une bonne prise assez basse, on monte main gauche.
- 7 : BAL A TRUC : 6b+/c :** Trave droite gauche, départ à droite du N°9 avec des inversées, sortie au bout à gauche sur les plats par N°11.
En sortant par N°10 : 6c :
En sortant par N°9 : 6b/+ :
- 8 : LE COÛT DE LA VIE : 5b :** Vertical ; C'est le triangle orange.
- 9 : CASSE COU : 6b :** Vertical
- 10 : COUP DE PHIL : 6a :** Réta sur plats.

- 11 : L'IMMORTEL : 7a+/b :** Vertical au niveau de la petite fissure, sortie sur plats.
- 12 : LE FIL A LA PATTE : 6b+ :** Vertical à l'angle, les mains hautes sur l'angle.
En DA : **7b+ :** On part avec la bonne prise sous la ligne de fissure de *L'IMMORTEL*, on va à gauche sur la grosse prise, puis remonter sur les plats de l'angle de *LE FIL A LA PATTE*.
- 13 : PAUL HAINE : 6b+ :** On part à gauche sur la petite dalle (descente de l'orange), on traverse à droite, on passe bas avec la petite strate, sortir avec la fissure arrondie.
- 14 : JUS DE CITRON : 6b+/c :** Comme *PAUL HAINE*, on sort par le 1er angle. Que le vertical de sortie : **6a+/b :**
- 15 : LES PROUES VENTES : 6b :** Bloc du 33 orange. En DA
- 16 : LA PLANQUE : 6a+/+ :** Vertical sur grats, à gauche de l'arbre couché.
- 17 : LE FRONTAL : 6a+/b :** Vertical sur plaquettes grattons à gauche de l'arête.
- 17a : CHICOREE : 7a :** Vertical avec l'arête en main droite.
- 18 : BATEAU IVRE : 6b+ :** Vertical dans le mur juste à gauche de l'angle. Sortie sur plats.
- 18a : SOUPCON : 6a :** Vertical en dalle à droite de l'angle ;
- 19 : NO SIESTE : 6b :** On part assis sous le rebord droit du petit toit.



- 20 : PAS DE CALAIS : 6b :** Bloc à droite du 18 orange. Départ les 2 mains sous le petit toit, on sort sur la droite ou tout droit.
- 21 : SCARAVENGER : 6a+/b :** Vertical sur grats sur la gauche du bloc du 18 orange.
- 22 : LE PIANO OBLIQUE : 7a+/b :** On part au tout début du bloc à gauche très bas, on traverse jusqu'au bout à droite et sortir.
- 23 : TIR AU FLANC : 6a+ :** Vertical en DA, voie à droite de l'arbre.

En DA les 2 mains dans la fissure : **6c** : Coïncement un peu pénible.

24 : FISSURE NO FISSURE : 6a+/b : Vertical juste à gauche de l'arbre. Sans prendre l'angle à gauche.

25 : SUR LE FIL : 6a+ : Vertical avec l'angle en restant à droite.

26 : GRANDE PLAINE : 6a+ : Vertical dans la dalle à gauche de l'angle.

27 : LE REQUIN MARTEAU : 6a+ : On part assis à droite sous le toit les 2 mains sur le rebord, les pieds sur le petit bloc à droite, on trave à gauche, on passe l'angle, on sort 1,5m après.

28 : LE RECOIN : 6b+ : Vertical dévers. En DA avec un trou assez bas.

29 : LA LANGUE DE BŒUF : 6b+/c : Dévers oblique, face gauche du bloc. On part à gauche, on remonte sur la droite et réta, on peut sortir au niveau du N°28. Expo.

30 : RAIDE OPTION : 6a : Vertical en dalle. A droite du 8 orange.

31 : Triangle Orange : 5b : Vertical sur la droite de la dalle. Bloc du 7 orange.

31a : PELERIGRATONNAGE : 6b : Vertical en dalle à gauche du N°32.

31b : INSTANT SOLITUDE : 6c : Vertical à gauche du N°32b.

31c : LA GRANDE FLECHE : 6a : Vertical le plus à gauche de la dalle.

32 : BANC PUBLIC : 7b/+ : Trave d/g, on fait les 2 faces. On part au bout à droite du bloc au niveau d'un creux.

33 : PAS DE PANIQUE : 6c+/7a : Bloc du 5 orange. On part assis à droite de la grande face (le long du sentier rouge) On trave à gauche en remontant avec des plats, on rejoint la fissure verticale, puis réta sur la petite marche du orange pour sortir tout droit.

34 : SUSPENSION DIRECTE : 7a : Vertical dans le mur au dessus du bivouac. On part les 2 mains sur le bon grat assez haut. On sort tout droit.

35 : LUMIERE TAMISEE : 6b/+ : Bloc juste à droite du 4 orange. Vertical en DA. On part avec les 2 mains sur la strate du bas.

35a : LUMIERE BLANCHE : 6b+/c : Même bloc. Départ assis à gauche entre les 2 blocs. On trave à droite avec la strate, ressortir par *LUMIERE TAMISEE*.

36 : PRESQUE ROUGE : 6a/+ : Vertical juste à gauche du 1 Orange. On part main droite sous la flèche du 1 orange, main gauche sur une super pince.

37 : IRIS : 6b+ : On part bien à gauche du bloc du 1 orange, on trave à droite en montant pour sortir au niveau de l'orange.

38 : FUTES ACIDE : 6a+/b : Vertical en départ assis au milieu du bloc.

39 : L'ABRI DU RANDONNEUR : 6c+/7a : (**1B** sur photo) Départ assis, puis sur le rebord du haut on trave légèrement sur la droite avec rebord du haut et sortir.

39a : SARDINES A L'HUILE : 6c : (**1A** sur photo) Départ assis comme *L'ABRI DU RANDONNEUR*, on trave tout de suite à droite, on sort au niveau du replat et du creux.

39b : BISCOTTES AU BEURRE : 6a+ : (**1C** sur photo) Départ assis comme *L'ABRI DU RANDONNEUR*, on trave à gauche, on sort juste après l'abri sur les plats.

39c : L'ABRI + : 7a/+ : (**2B** sur photo) Départ assis à droite sur le petit bloc les 2 mains sur le replat, on trave à gauche, on sort par *L'ABRI DU RANDONNEUR*.

39d : BISCOTTES + : 6b+ : (**2C** sur photo) Même départ que *L'ABRI +*, on trave à gauche pour sortir par *BISCOTTES AU BEURRE*.



40 : LE TAPISSIER : 6a+/b : Vertical juste à gauche du clou. On part avec les 2 grats très haut.

40a : IMPACT : 6a : Vertical juste à droite du clou.

41 : KV 62 : 7a+/b : Départ assis à droite du bloc, main gauche sur une verticale, main droite sur un plat au dessus à droite, on trave à gauche, on passe l'angle avec le gros bac, puis la face, on sort juste après l'autre angle.

42 : LA DEMIE TOUR : 6a/+ : Verticale à l'angle du bloc.

43 : LE BIVOUAC DU DORMEUR : 6b+ : On part sous le toit, sur la droite, les 2 mains sur un semblant de strate, on passe par les trous taillés, sortir tout droit, et réta !

On peut suivre à droite, 1,5m en trave pour sortir en vertical, et réta !

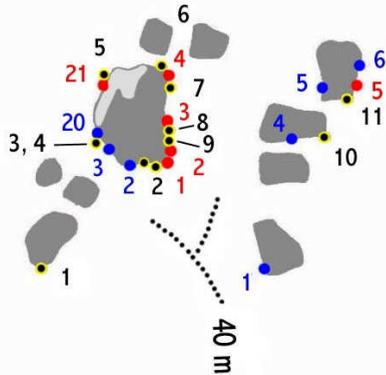
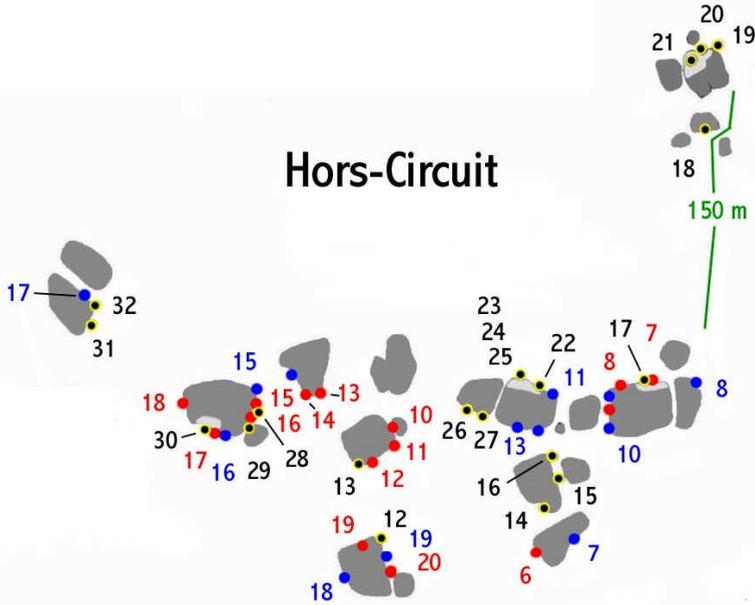
Ou encore plus loin à droite, on passe l'angle et sorti



- 44 : SOMBRE HISTOIRE : 6b+ :** Départ assis sous le toit. On ressort sur la gauche, et réta !
- 45 : RUE PESTRE : 6a+ :** Bloc à gauche de *CHEVALIER ROUGE*. On trave à droite pour sortir par le dévers.
- 46 : CŒUR CROISE : 6a+/b :** Même bloc. On part très à droite, on trave à gauche pour sortir par le dévers. Que le dévers de sortie en **DA : 5c+/6a** : c'est **GRAVURES ?**
- 47 : REVEILLE MATIN : 6a :** Vertical en **DA**.
- 48 : ETREINTE : 6b/+ :** Vertical à l'angle.
- 49 : CANICULA : 6b :** Vertical en léger dévers. **En DA : 6c/7a :**
- 50 : LE CHEVALIER ROUGE : 6c+/7a :** Trave d/g de tout le bloc. On part très à droite sur l'arrondi, sortir en réta au bout à gauche. **En AR : 7b :**

Création du logo Bernard Thérêt Le Rocher Guichot

Hors-Circuit



Parking de la Mée

Création du topo Bernard Theret

Petit massif juste à gauche du parking de La Vallée de la Mée

Les circuits y sont assez courts, mais digne d'intérêt, le sol est plat, les blocs sont assez hauts.

L'adhérence est bonne dans l'ensemble. On y trouve une tendance aux grattons pour le rouge.

IL y a un circuit Orange, un Bleu, et un Rouge.

Les Hors Circuits

1 : FREIN DE PARKING : 6b : Bloc assez bas à gauche du gros bloc juste a l'entée du massif. Il est en face du bloc de départ du bleu et de l'orange. Trave g/d, trave g/d, départ assis très à gauche.

2 : ECOLE BUISSONNIERE : 6c : Trave d/g sortir dans PRANAYAMOI. Départ 1m à gauche 1 rouge.

3 : L'ATELIER : 8a : Trave d/g, départ du 20 bleu sortir dans le 21 rouge.

4 : PRANAYAMOI : 6b : départ du 20 bleu trave à gauche, suivre les prises sous le dévers dans une sorte de fissure horizontale, puis sortir le surplomb par une grosse écaille
ATTENTION TRES FRAGILE

5 : LA DUEGNE : 7b : Départ bas sous le toit du 21 rouge et sortir par celui-ci.

6 : INNOVATION : 6b : Vertical à droite du 4 rouge

7 : BARBE ROUSSE : 6a+/b : Vertical à gauche du 4 rouge.

8 : PIED A COULISSE : 6c : Vertical entre le 2 et le 3 rouge.

9 : GRAIN DE FOLIE : 6a+/b : Vertical au niveau du départ du 2 rouge (le 2 rouge tire à gauche)

10 : LA COUVERTURE : 7b+ : Départ à droite, trave à gauche, sortie par le 4 bleu.

11 : PULSARD : 5c+/6a : Vertical juste à gauche de l'angle du 5 rouge.

12 : JOUR DE RÊVE : 7a : Vertical à l'angle gauche du 19 rouge.

13 : VENT D'OUEST : 6b : Vertical à l'angle à gauche du 12 rouge.

14 : EFFET DE SERRES -2- : 7a : Bloc à gauche du 6 rouge, tave g/d, départ avant l'angle sur la micro dalle, on passe dans la face avec des prises assez hautes, se sont des petits trous, on aura le dernier en main gauche pour aller main droite sur les plats du haut et sortir encore un peu à droite.

15 : C.F.C : 6a+/b : vertical au milieu de la face d'EFFET DE SERRES, main droite sur la prise aux bords arrondis, main gauche sur un grat vertical, pied droit en adhérence pour monter pied gauche haut sur le grat évident et coiffer le haut main gauche.

16 : EFFET DE SERRES -1- : 7a+/b : On remonte l'angle droit, on trave à gauche pour retrouver la ligne des trous de EFFET DE SERRES-2-, que l'on fait à l'envers, pour finir sur la micro dalle après l'angle.

17 : VENTRE A TERRE : 6b+/c : Départ assis sous le 7 rouge remonter en trave à droite pour rejoindre en main droite une bonne prise puis retourne sur la gauche pour retrouver le 7 rouge et sortir par celui-ci.

18 : LE SINGE BORGNE :

19 : ACHOPPEMENT LIBRE : 7b : Départ au fond, sortir sur la gauche de la pointe du bloc.

20 : GUICHOT BUISINESS : 7a+ : Départ au fond sortir juste à droite de la pointe du bloc.

21 : CONDUITE FORCEE : 6c+/7a : Départ au fond sortir à droite par le gros rebord.

22 : L'UNIVERS DES ARTS : 7c : trave g/d avec les inversées sous le toit et sortir par LE SURPLOMB AUX FOUGERES.

23 : MAYONNAISE DE PASSION : 7c : Trave d/g avec les inversées sous le toit et sortir par la fissure.

24 : MAYONNAISE aller-retour : 8a : Trave d/g/d sortir par LE SUR PLOMB AUX FOUGERES, départ à droite sous le surplomb, trave en aller-retour avec les inversés, ressortir par le surplomb.

25 : LE SURPLOMB AUX FOUGERES : 7a/+ : Sous le surplomb, départ avec les inversées et faire le surplomb.

26 : DISCRETION : 5c : Vertical à gauche du bloc, départ main droite en épaule sur une prise oblique, et monter main gauche au sommet

27 : DISCRETION - 1- : 6a : A droite du bloc, 2 possibilités, 1-on part avec l'oblique de DISCRETION avec les deux mains croisées puis aller chercher en main droite à droite une prise et sortir, ou, 2-on départ main droite assez haute dans l'angle, main gauche sur une verticale, et sortir.

28 : LA GUERRE DES MARTEAUX : 6c+ : C'est le 15 rouge direct.

29 : SUR LE FIL DU RASOIR : 7b : Trave g/d, départ à gauche du 16 sortir dans le 15 rouge.

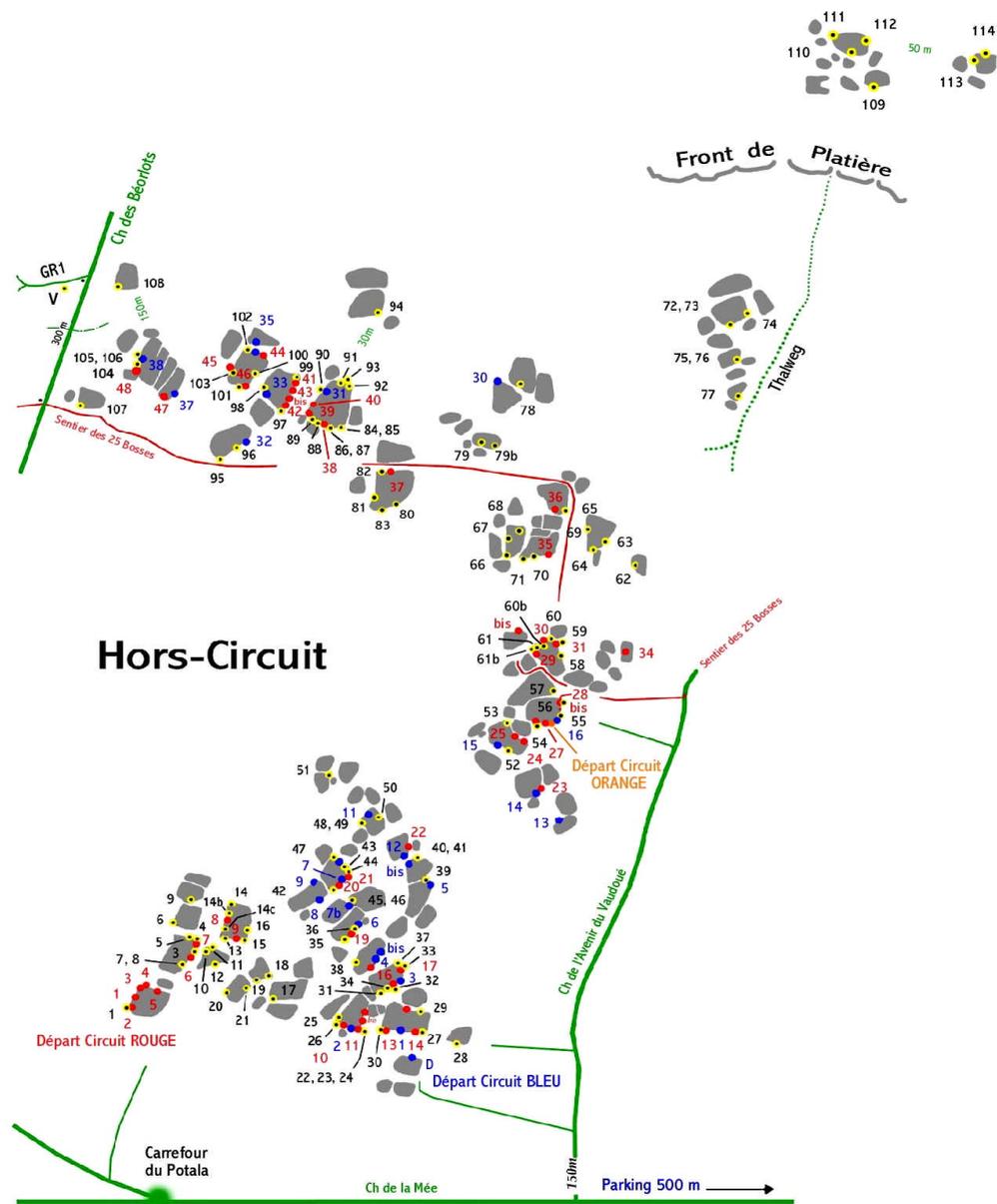
30 : COIN DE PARADIS : 7a : A gauche du 17 rouge, on remonte dans un genre de fissure en dévers aux formes évocatrices.

31 : VERT TENDRE : 3c/+ : Petit vertical dans la face gauche du 17 bleu.

32 : COUP DE BLUES : 6a : On fait le 17 bleu, et on continue un peu pour sortir 1m à droite de la fissure.

Création du topo Bernard Theret

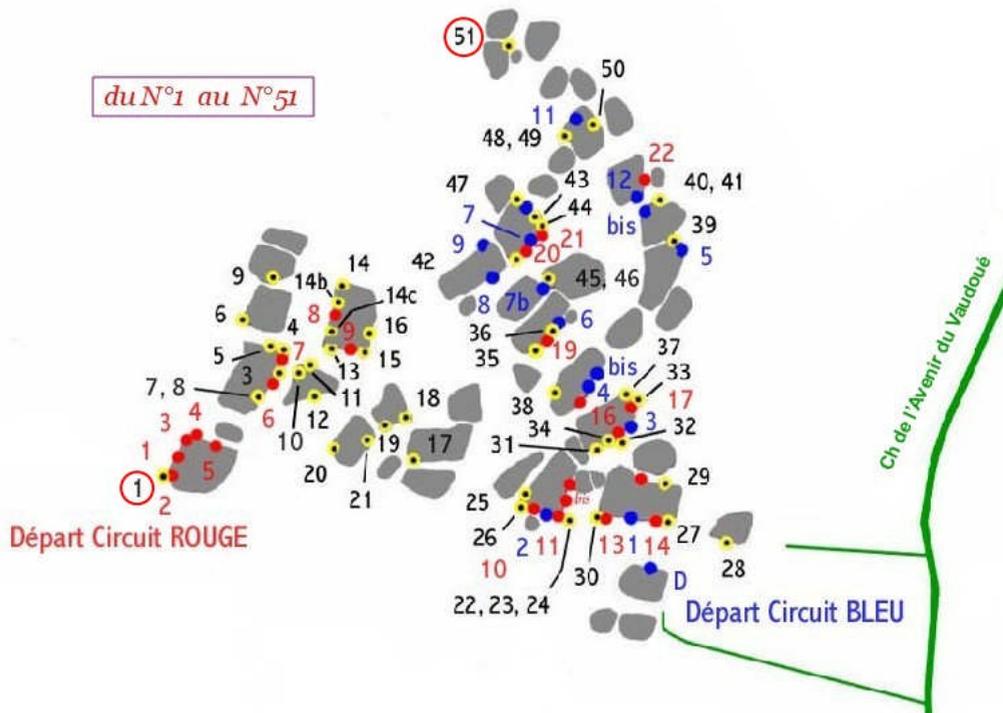
Le Potala



Création du topo Bernard Theret

La Vallée de la Mée, aussi appelé Le Potala, c'est un massif qui sèche assez bien.

Dans le massif on trouve : 1 circuit Jaune (2006), 1 circuit Orange, 1 circuit Bleu, 1 circuit Rouge.



1 : LEVURE : 6a+ : C'est le départ assis du 2 rouge.

2 :

3 : ICARE : 7a/+ : Verticale entre le 6 et 7 rouge (petite réglette au milieu du mur) et sortir plus ou moins vite !!!

4 : A7 : 6b : Départ du 7 rouge trave à gauche puis remonte le 6 rouge.

5 : POIL A GRATTER : 4a : Petit vertical dans la face à droite de l'angle du 7 rouge à 2m.

6 : LE PETIT TOIT ÔCRE : 6a+ : Départ en bas à droite oblique à gauche puis sortir. **Tout** droit, LE DIRECT : 6b+/c :

7 : SABORDAGE : 6c : Sur le bloc du 6 & 7 rouge. On part au bout à gauche du bloc, on trave à droite, sortir par le 7 rouge.

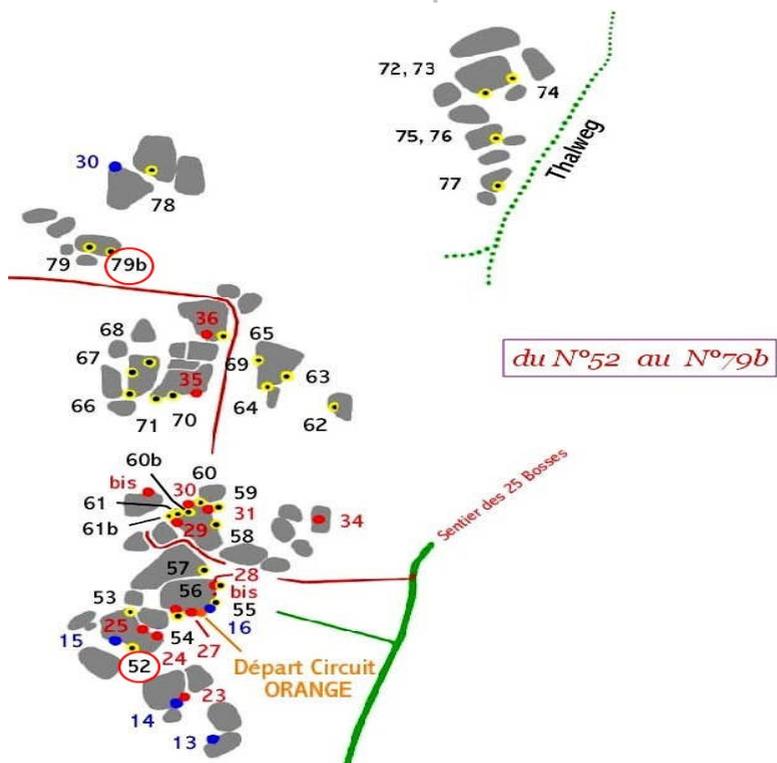
8 : LA PORTE DU TEMPS : 6c : Vertical à l'angle (au départ du n°7). En Départ bas : 7a : On part avec les 2 grats.

9 : PASSE MURAILLE : 6b+/c : Trave d/g. On part dans le couloir au plus étroit, main droite sur un arrondi, main gauche bien à gauche sur une pince.

- 10 : DE MARBRE : 5c/6a** : Vertical juste à droite dans l'angle.
- 11 : PENTE DOUCE : 6a/+** : Petite face courbe à droite de l'angle au dessus du bivouac.
- 12 : MA CAMPAGNE : 6b+** : Départ assis à gauche avec une inversée, on remonte assez haut sur un replat, on trave jusqu'au bout à droite.
- 13 : L'ENCLUME : 6b+** : Trave à droite sur les plats du bas, puis remonte dans le 9 rouge.
- 14 : LA VIEILLE : 6b** : Trave gauche droite puis remonte dans le 8 rouge, départ tout au bout à gauche du bloc. On peut également sortir par **14b** ou **14c**.
- 14b : LA FARISSURE : 5c/+** : Vertical, sortie dans une sorte de fissure très évasée, ~1,5m à gauche du 8 rouge.
- 14c : LE HERON : 6a** : Vertical ~1,5m à droite du 8 rouge.
- 15 : LEVANT : 6a+** : Départ au fond du petit toit, sortir en main droite sur l'angle droit puis croiser pour finir en réta au dessus de la face de droite, expo, une bonne parade s'impose.
- 16 : SAUCE PIQUANTE : 6b** : DA à la fissure, on sort dans le mur à grats.
- 17 : ECLIPSE PARTIELLE : 7a/+** : **AR : ECLIPSE TOTALE : 7b/+** : Trave gauche droite sur des plats, faire les 2 faces.
- 18 : LA CHARNIERE : 6a+/b** : Vertical, main droite dans l'angle, main gauche sur un grat. En départ assis : **6c/+** :
- 19 : SUR LE FIL : 4b/+** : Petit vertical, main gauche dans l'angle.
- 20 : LE POTE AGE : 7b** : Trave gauche droite 2 faces. On part très à gauche près de l'arbre, on trave à droite sur des plats bas à l'angle arrondi (*il faudra une vraie bonne adhérence pour passer l'angle l'arrondi, pour la cotation pas simple !*), puis l'autre face, pour sortir au bout en remontant la rampe. En partant après l'angle arrondi plat, que la dernière face c'est **P'TIT POTE : 6b** :
- 21 : DISTORSION : 6b/+** : Vertical à l'angle droit. On part main droite sur l'angle, main gauche en inversée.
- 22 : LE BENGALIBRE : 6a+/b** : DA sous du 11 rouge.
- 23 : L'EX TEMPS SUR : 6a+/b** : DA sous le 11 rouge puis sortir par le triangle rouge.
- 24 : LE CRAMELEON : 6b/+** : DA sous le 11 rouge, trave sur la droite et remonte le 12 rouge.
- 25 : A.B.S : 6b/+** : Vertical en dalle avec l'angle en main droite.
- 26 : ROTARY ROC : 6c** : Vertical à gauche du 10 rouge, avec l'angle. On part main gauche sur l'angle, main droite sur un bon grat, on remonte avec l'angle.
- 27 : LA JONCTION : 6c/+** : Départ à droite du 14 rouge trave à gauche en bas après le bleu jusqu'au 13 rouge et sortir par celui-ci.
- 28 : HORS ÂGES : 4a/+** : Vertical ou léger départ à gauche (*selon la taille*) petit bloc à droite du 14 rouge, en face du départ du bleu.
- 29 : TRANSFIGURATION : 7b/+** : Du triangle rouge (15 bis) au 15 rouge et sortir..
- 30 :** : **6b/+** : DA du 13 rouge.
- 31 : FERRITE : 5c** : Vertical au bout du bloc à gauche du 16 rouge, c'est aussi la sortie de *HEUREUX QUI COMME ULYSSE*
- 32 : HEUREUX QUI COMME ULYSSE : 6b** : Trav droite gauche sortie au bout du bloc à gauche dans *FERRITE*, partir du 16 rouge.
- 33 : LES INVERSEES : 6b+** : DA en bas à droite, trave à gauche et remonte dans le 17 rouge
- 34 : LA DOUCE : 3c/4a** : Départ sur les plats à gauche du 16 rouge, sortir tout droit

- 35 : SUR PRISES : 5a :** Vertical à gauche (2m) du 19 rouge (*la Voie Laquée*). (*Prise gauche retaillée et graton à droite de la plaquette de départ sur le 19 rouge : 2005*) grats et plats en haut.
- 36 : BONNE PATTE : 6b :** Vertical ~1m à droite du 19 rouge. On part main gauche avec un grat assez haut, (proche du grat du 19 rouge) on va chercher main droite un creux plat, puis main gauche en haut.
- 37 : SAMARKAND : 7a+ :** DA à droite du 17 rouge sous le toit, on remonte en oblique à droite.
- 38 : L'AURICULAIRE : 6b :** Derrière le 18 rouge. Départ assis. Un peu morpho.
- 39 : LA TÊTE HORS DE L'EAU : 5c/6a :** Départ en bas à droite du 5 bleu, entre les 2 blocs.
- 40 : DETOUR OBLIQUE 1 : 6a+/b :** Départ à gauche sur les plats, trave à droite sortir tout droit dans le bombé en main gauche, la main droite étant dans le bac.
- 41 : DETOUR OBLIQUE 2 : 5c/+ :** Comme *DETOUR 1* mais on continu pour remonter dans la fissure du bis bleu.
- 42 : L'ŒUF DUR : 6a+/b :** Vertical sur le bombé à l'extrême gauche du bloc du 20 rouge (à gauche de l'arbre) prises plates, départ pied gauche sur le grat en bas, main gauche sur une verticale plate, on envoie la main droite sur un joli plat ergo.
- 43 : L'ALLONGE ou LA CLEF DES CHAMPS : 5c/6a :** Départ main droite sur un grat très haut (morpho) au bout à droite de la face du 21 rouge.
- 44 : L'EFFACEMENT : 6b/+ :** Droite gauche remonte le 21 rouge, départ derrière l'arbre les 2 mains sur une rampe oblique puis croiser sur celle-ci pour rejoindre le 21 rouge et sortir.
- L'EFFACEMENT Rallongé : 6c :** Une fois sous le 21 rouge on continu à gauche pour rejoindre et sortir par le 20 rouge (on va chercher la petite verticale assez loin, puis on croise en main droite dans le trou, on ne prend pas le bon plat en haut du 7 bleu.
- 45 : LA TORTUE : 6b/+ :** Faire le 7bis bleu en passant par le bas
- 46 : EXTRAVAGANCE : 7a :** On fait *LA TORTUE* (en passant bas dans le bleu), puis continuer à droite (sans le haut) dans le mur jusqu'au bout et sortir.
- 47 : : 5c/+ :** Vertical dans le mur juste à droite du 10 bleu,
- 48 : L'ETE INDIEN : 6b+/c :** Angle à droite du 11 bleu, finir sur la face droite, en départ bas.
- 49 : PRINTEMPS D'AUTOMNE : 7a :** C'est le départ assis de *L'ETE INDIEN* (qui est déjà en départ bas !!! c'est fonction de la longueur des bras ?)
- 50 : CROCODYLUS : 6a/+ :** Vertical dan la face de gauche du 11 bleu.
- 51 : AMAZONIE : 6a+/b :** Départ assis les 2 mains sur une verticale arrondie, on sort tout droit.

Création du topo Bernard Theret



52 : VIA INVERSA : 6a+/b : Trave droite gauche monte dans le 15 bleu, départ à droite au niveau de l'orange.

53 : POINTE NOIRE : 6a+/b : Vertical en léger dévers avec l'angle (à droite) du bloc.

54 : VERTIGE OBLIGE : 7b+/c : Trave du 26 rouge au 28 rouge et sortir.

55 : RAPPROCHEMENT : 6a+ : Vertical à gauche du triangle rouge (28 bis rouge) partir les 2 mains sur des petits obliques, pied gauche en adhérence, on monte la main gauche en haut sur un plat et sortir, on ne se sert pas de la bonne petite prise en main droite pour démarrer sinon c'est **5b+/+** :

56 : LA TRAVERSEE DE L'AFRIQUE : 6c+ : Départ du 28 rouge, on trave (bas) à gauche et sortir par *RAPPROCHEMENT* (en prenant la bonne petite prise)

57 : 5c/6a : Bloc dévers, on part avec le rebord assez haut et réta.

58 : LE SIMPLE : 5c/+ : Vertical très à gauche du 31 rouge, au plus évident.

59 : RAZOIRBAQUE : 7a/+ : DA du 31 rouge, départ les 2 mains sur le petit rebord du toit.

60 : LES MYSTERES DU CHPNOUS : 8a : Départ dans le toit sous le 31 rouge, trave à droite et remonter dans le dévers pour sortir par *ETRANGE ETRAVE*

60b : **7c/+** : Départ assis du 30 rouge. On remonte par la fissure.

Création du topo Bernard Theret

61 : ETRANGE ETRAVE : 7b+/c : DA, on remonte le dévers et sortir par la droite de la fissure.

61b :

62 : SOUS-PENTE : 5c/6a : Bloc en contre bas. En départ assis, et traves.

63 : : :

64 : VIE SAUVAGE : 6c : Vertical en DA, les 2 mains sur une réglette au milieu du petit mur dévers, puis aller chercher un mono doigt assez haut.

65 : MAUVAISE SIESTE : 6a : Petit dévers en départ assis sur la droite, on sort sur la gauche par le bombé.

66 : CEUF AU PLAT : 6c : DA à droite les 2 mains sur les plats de la rampe, on remonte sur la gauche, on sort sur les plats au niveau des bonnes prises.

66b : : : Trave intégrale, 66 + 67

67 : DOS D'ANE : 7a+/b : On part du milieu de la grande face, main droite haute sur le bombé avec une petite fissure verticale, on trave à gauche sur des replats, à l'angle on passe sous le bloc on rejoint N°68, on le remonte, en haut on trave à droite, on passe l'angle, on refait la ligne de plats, sortir juste avant le départ sur les rondeurs.

68 : LA ROCHE QUI TOURNE : 6a : En DA. Bloc dévers à droite du 20 orange.

LA BOUCLE : comme N°68, puis trave à droite en haut, à l'angle on descend, en bas on trave à gauche, on ressort par N°68 : **6b+/c :**

69 : SERVITUDE VOLONTAIRE : 7c : Bloc du 22 orange, trave gauche droite, on part avant l'orange on sort après l'angle de droite (à l'origine)

70 : LES DOIGTS DANS LE NEZ : 7a/+ : Vertical à gauche du 35 rouge (~2,5m). Départ main gauche dans la micro fissure, puis aller chercher en main droite le trou assez haut.

71 : PORTE OUVERTE : 6a+/b : Vertical d'angle à gauche de N°70. Main gauche haute dans l'angle, on va chercher une réglette oblique assez haute, puis le trou juste au dessus.

72 : LE PALAIS BLANC : 6c/+ : DA sous le bloc (sous la boule) puis sortir en vertical.

73 : LE PALAIS ROUGE : 7a : Même départ que N°72, on trave ensuite sur la droite (sur ~1 à 1,5m) puis sortir en vertical.

74 : LE MOINE : 6b/+ : Sur la droite du bloc. Départ assis, on remonte l'angle.

75 :

76 :

77 : LE SARCO : 4b : Vertical,

78 : LHASA : 7a+ : Vertical dévers dans le bloc à gauche du 30 bleu, on part les deux mains dans la fissure légèrement oblique juste à droite de la flèche bleu. 2 possibilités

1ère : On va chercher un grat à droite, puis un talon à droite très haut.

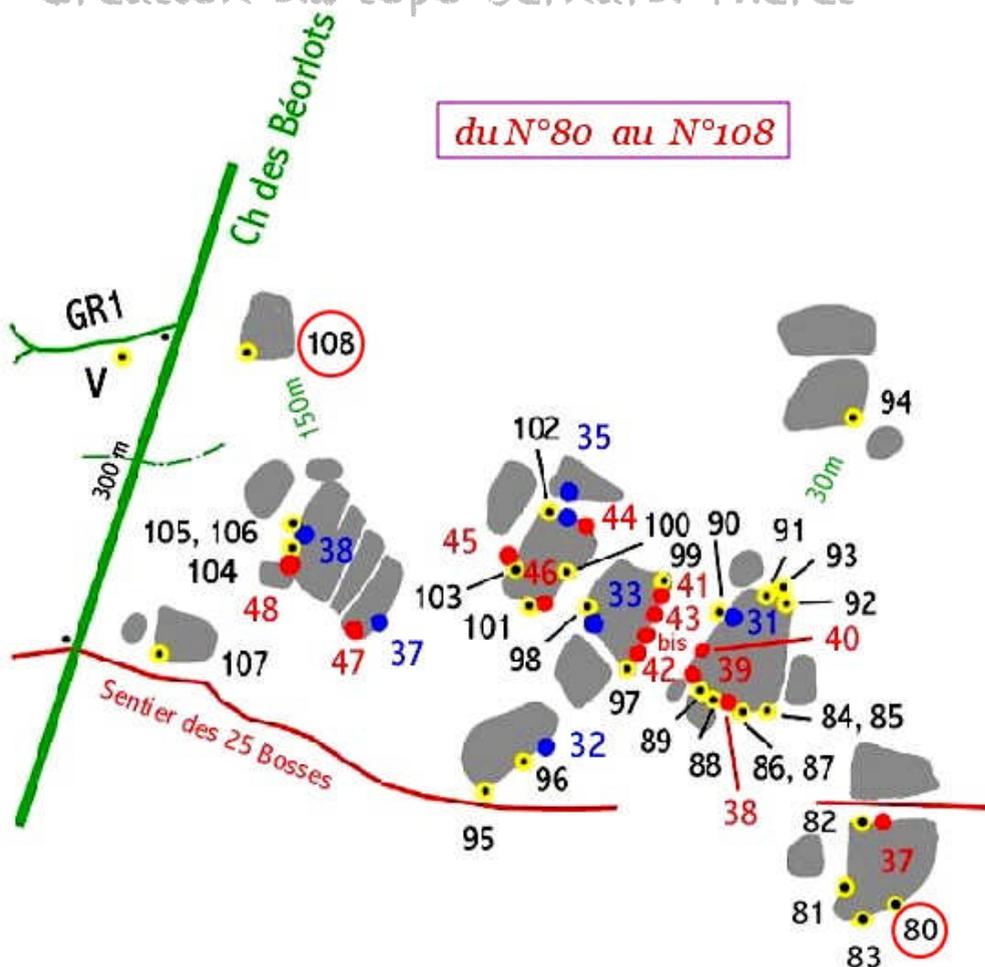
2ème : On va chercher en main droite un trou oblong assez haut, puis épaule pour aller en main gauche dans la bonne prise du haut.

79 : PENOMBRE : 6a+/b : Petit toit (sur la gauche du bloc) en DA.

79b : NOMBRE PAIRE : 6b : DA à droite du bloc, les mains sous le petit toit, trave à gauche et sortie.

Création du topo Bernard Theret

du N°80 au N°108



80 : LE PRO LONGE : 7a+/b : Sur le bloc du 37 rouge, on part à droite du N° jaune debout sur la petite marche, on trave à gauche, on passe le toit, puis toute la face, on passe l'angle et réta.

En AR : 7c : c'est **PROLONQUATOR :**

81 : LA VARIANTE PEINTE : 6b+ : Trave droite gauche du mur, on part à gauche du toit (à l'origine)

En partant comme le N°80 : 6c : c'est la **COULURE VIVE.**

82 : PROPHETIE : 7a/+ : Sur le bloc du 37 rouge, on part debout sur la petite marche à droite du 37 rouge juste avant l'angle, on trave à droite, on sort par la petite marche à droite du N° Jaune.

83 : RENVERSEMENT : 4c/5a : Vertical avec un petit dévers en sortie, départ assis, il y a maintenant 1 jaune.

- 84 : SEISME : 7a/+ :** Bloc du 38 rouge, trave droite gauche et sortie dans le 38 rouge, départ bi doigts main droite, grat main gauche.
- 85 : LA TEKTONIK : 7b+ :** On fait *SEISME*, à la fissure du 38 rouge légère descente, pour refaire *TÊTE EN L'AIR* dans la sortie on ne prend pas en main droite la prise horizontale 30 cm avant le sommet.
- 86 : C'EST MIEUX QU'A HUECO : 6b+/c :** DA du 38 rouge.
- 87 : TÊTE EN L'AIR : 6c :** Départ sous le 38 rouge on trave à droite on sort droit au dessus des plats, puis main gauche dans une prise en forme de croissant, et la main droite va directement en haut, (on oublie la prise horizontale 30 cm avant le sommet). ([prises retouchées 2003](#))
- 88 : ? : 6c/+ ? :** Vertical dans le mur à droite du 39 rouge, départ main droite avec une petite inversée assez haute.
- 89 : CHEMIN DE CROIX : 7b+ :** Départ en contrebas à droite du 39 rouge on trave à gauche, on passe dans le 39 rouge, dans le 40 rouge, dans le 31 bleu, on passe sous le toit, on ressort au milieu pour atteindre le gros trou et sortir.
- 90 : REAGIR OU S'ENDORMIR : 7a/+ :** On désescalade la sortie de *CHEMIN DE CROIX* sous le toit on trave à droite, on sort dans le 31 bleu.
- 91 : SERVIR OU ASSERVIR : 6c/7a :** Départ à gauche sous le toit trave à droite et sort dans le 31 bleu.
- 92 : ASSERVIR OU SERVIR : 7b/+ :** Départ à gauche sous le toit, on trave à droite, on passe le 31 bleu, et sortir dans le 39 rouge.
- 93 : LA POUSSIERE QUI TUE : 6b/+, 6c/7a :** (selon méthode) Départ assis sous le toit gauche, sortir à droite par le gros trou évident de la sortie de *CHEMIN DE CROIX*. ([prise retouchée début 2005](#))
- 94 : LA RAMBALA : 6b/+ :** DA sous l'angle, on remonte sur des rondeurs pour sortir sur la droite par la dalle.
- 95 : LA MOULE : 6b/+ :** Bloc du 32 bleu, trave gauche droite, départ au bout à gauche, sortie dans le 32 bleu.
- 96 : : 4a :** Vertical 1 m à gauche du 32 bleu.
- 97 : LE BIFACE : 5c+/6a :** Angle à gauche du 42 rouge, on peut sortir à gauche ou à droite de l'angle.
- 98 : LA CACHETTE : 6b :** Sur le 33 bleu, départ sous le bleu un peu à gauche avec main gauche sur un plat oblique, main droite sur la bonne horizontale on trave un peu à droite, on sort verticalement juste à droite du bleu
- 99 : LA FIN DU BEAU MONDE : 7b+ :** Trave d/g du 37 orange au triangle rouge ?
- 100 : RANTANPLAN : 6b+/c :** Vertical au milieu de la conque juste à droite du triangle rouge (46 bis rouge).
- 101 : LAME DE FOND : 7b/+ :** Trave gauche droite, départ en bas à gauche du 46 rouge trave à droite, sortir au niveau d'une bonne prise presque verticale qu'on prend en épaule main droite, on peut sortir un peu avant par *RANTANPLAN*. Autre voie on fait *LAME DE FOND*, au lieu de sortir au bout à droite on revient au 46 rouge et on sort par celui-ci c'est **BAIGNADE INTERDITE : 7c/+ :**
- 102 : RELEVAGE : 5c+/ 6a :** A droite du 34 bleu, départ assis on remonte une fissure verticale.
- 103 : DALLAGE : 4b :** Vertical au départ du 45 rouge.

Création du topo Bernard Theret

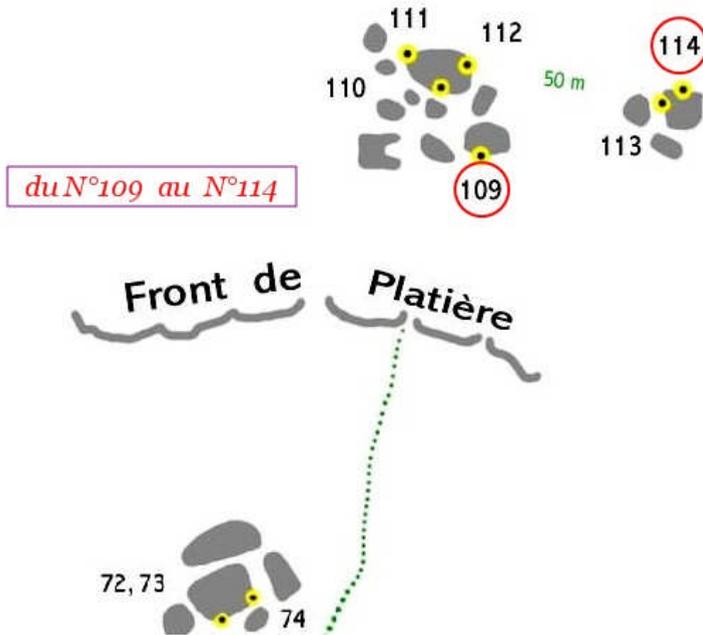
104 : LE NINJA VOLANT : : Départ entre le 48 rouge et le 38 bleu, puis rejoindre le bleu en haut pour sortir dans la goulotte.

105 : LE SURPLOMB DE LA VALLEE DE LA MEE : 8a/+ : Dans le dévers à gauche du 38 bleu, En départ assis : 8b :

106 : LA TRAVERSEE DU SURPLOMB : 7c+ : On part dans le 38 bleu puis trave à gauche.

107 : LA DERNIERE MARCHE : 6b+/c : Trave d/g. Bloc juste à côté du sentier des 25 bosses, à droite en descendant. En retour aller : 7a :

108 : CHÂTEAU FORT : 7a+/b : DA, on remonte, puis trave à droite.



109 : BARBABOULLE : 6b/+ : Trave g/d.

110 : LA BOMBE : 7a : DA de la fissure, trave à droite finir comme *LA CASQUETTE DE JOCKET*.

111 : LA CASQUETTE DE JOCKET : 7a+ : Départ au bout à gauche en contre bas, on trave à droite sur les plats, on passe la fissure, puis l'arrondi, on sort dans la face.

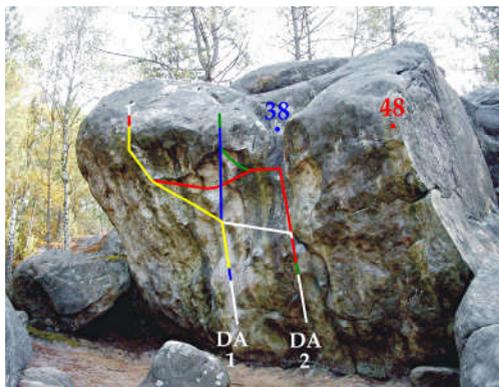
112 : LA TRIBUNE : 6a : Vertical.

113 : LE COIN TRANQUILLE : 6a : DA à l'angle, on sort dans la face à droite.

114 : FACE CACHEE : 6a+ : DA au milieu de la face, on sort tout droit, et réta.

Création du topo Bernard Theret

Le Surplomb de la Vallée de la Mée



- Le Surplomb de la Vallée de la Mée : 8a/+ :
- Directe du Surplomb de la Mée : 8a/+ :
- La Traversée du Surplomb de la Mée : 7c+ :
- La Putain du Diable : 7c+ :

Départ Assis 1 : 8b :

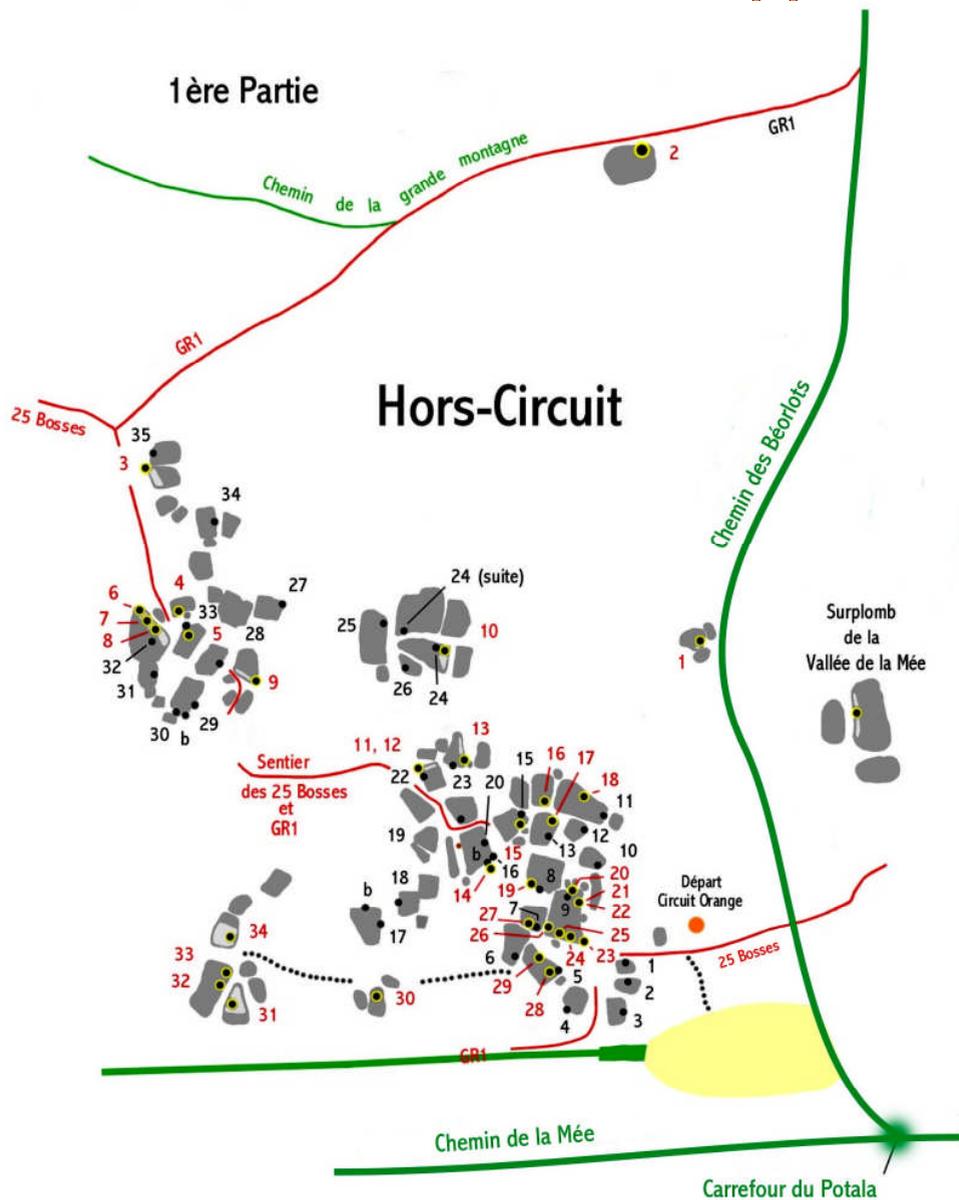
Départ Assis 2 : 8b :

V : LE LOTUS ROUGE : 7a : AR : 7b/+ : Trave gauche droite.

SITUATION : Remonter le chemin des Béorlots en contrebas du surplomb de la vallée de la mée, en haut prendre à gauche et suivre le GR1 sur 100-150 m, le bloc est sur le bord du chemin à gauche, il porte la marque du GR 11. On est en haut de **La Grande Montagne**. Voir le topo de la *GRANDE MONTAGNE 1^{ère} Partie*.

Création du topo Bernard Theret

La Grande Montagne

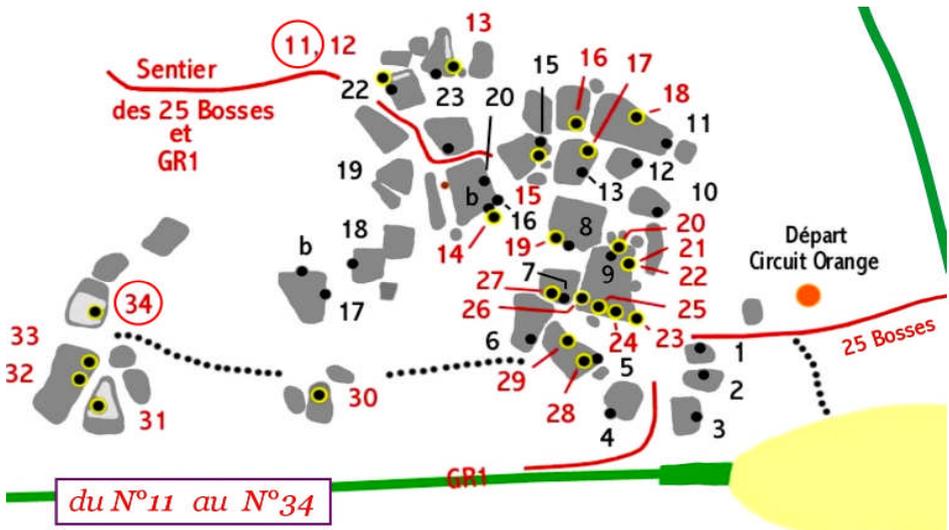


131E1

Création du topo Bernard Theret

Le massif de la Grande Montagne est parcouru par 1 Circuit orange de 70 N°. (dit montagne) 1^{ère} partie : du départ de l'orange au N° 35.

- 1 : COLLET MONTE : 6b+/c :** Bloc dévers à trous en contre haut du chemin des Béorlots. On part entre les 2 blocs. On sort en obliquant sur la gauche.
- 2 : LE LOTUS ROUGE : 7a+/+ :** Bloc au bord du GR1. Trave g/d.
En aller retour : 7b/+ :
- 3 : VAGUE A LAMES : 7a+/b :** Bloc à droite du 35 orange. Trave g/d. On part de la petite face à gauche, on passe l'angle, puis la face arrondie, réta sur le plan incliné à droite. En AR : 7c :
- 4 : LA BIAISERIE : 6a :** Vertical. Bloc en face des 32 et 33 orange. Départ bas, main droite avec le trou proche de l'autre bloc (à droite)
- 5 : RONDS DANS L'EAU : 5c/+ :** Vertical en DA sous le 33 orange.
- 6 : CLUB GR1 : 5c/6a :** Bloc du 32 orange. Vertical en DA à droite du bloc.
- 7 : JEUX DE PAUMES : 6a :** Bloc du 32 orange. DA à gauche avec un trou.
- 8 : LA DECHIRURE : 6c/7a :** Bloc du 32 orange. DA au milieu du bloc avec une petite règlette horizontale, on trave à gauche avec les trous, sortir en remontant le dévers sur la gauche.
- 9 : RUE PIETONNE : 6c :** Bloc déversant sur le sentier des 25 bosses. DA à droite de l'angle. On le remonte, puis suivre sur la gauche la rampe du haut (expo), on sort au bout à gauche.
- 10 : ZONE D'OMBRE : 5c/+ :** Sous le bloc du 24 orange. DA les 2 mains dans la fissure horizontale, on sort en arrière par l'éperon.



- 11 : TOKAMAK : 7a/+ :** Bloc du 22 orange. DA à l'angle, main droite sur un grat dans la face du 22 orange, main gauche dans le trou proche de l'angle, on trave jusqu'au bout à gauche, sortir par le dévers.
- 12 : FUSION : 7a/+ :** Vertical en DA de l'angle de départ de TOKAMAK.
- 13 : CHARBONS ARDENTS : 7b :** Sur le bloc du 23 orange, en face droite déversante. Départ bien à gauche, avec la verticale, on trave à droite, pour sortir tout au bout.
- 14 : FUNAMBULUS : 7b+/c :** DA par le 16 bis orange, en haut on trave à gauche, on passe l'angle arrondi, on continu en remontant tout le bloc, on passe devant l'arbre, on sort après au niveau de la flèche orange.
- 15 : ALERTE AU MALIBU : 6b/+ :** Bloc du 15 orange, le long du sentier rouge. Vertical léger dévers, (grat dans la face), puis le rebord oblique du haut. Expo.
- 16 : LE COULISSANT : 5c/6a :** Petit angle en départ assis.
- 17 : NEURALGIE : 6b/+ :** Bloc du 13 orange. Face déversante à droite. Vertical à grats. Même départ puis trave à droite avec le rebord pour rejoindre le gros trou de la descente du 14 orange, et sortir, c'est NEURALGIE SOURDE : 6c/7a :
- 18 : PERTE DE MEMOIRE : 6c+/7a :** On part assis main gauche avec un trou, (sous l'arbre déraciné) on remonte sur le rebord du haut, on trave jusqu'au bout à droite.
- 19 : LE FIL : 4c/5a :** Vertical avec l'angle à gauche du 8 Orange.
- 20 : WHITESNAKE : 6c/+ :** DA du 9 orange. On sort sur la gauche dans le dévers.
- 21 : ELLE ET VIRE : 7b/+ :** DA avec la rampe du bas, on monte main droite à la verticale sur le rebord du haut. On trave à droite sur les plats, on passe l'angle, puis l'arête montante et sortie.
- 22 : FOUETTE COCHER : 7a/+ :** Même départ que ELLE ET VIRE, puis longue trave à gauche jusqu'à l'angle, (~35 mouv's) on le passe et sortir.
En AR (~70 mouv's) en sortant au niveau du départ (à l'arbre), c'est COCHER N'EST PAS JOUE : 7b+ :
- 23 : DRÔLE DE DRAME : 7c+/8a :** On part de l'arrivée de FOUETTE COCHET, on trave à droite tout le bloc, puis continuer par ELLE ET VIRE. ~ 45 mouv's.
- 24 : HURRICANE : 7a :** Départ assis au niveau du gros trou (les 2 mains à gauche du trou). On va légèrement droite cherche une prise dans la face droite de l'angle on le remonte et réta.
- 25 : FORMI-CAS 1 : 6a+/b :** Vertical au niveau d'un petit bloc en biais. On part main gauche sur une prise assez haute, main droite devant soi avec un trou évasé.
- 25b : FORMI-CAS 2 : 6b/+ :** Comme FORMI-CAS 1, puis trave en haut sur la droite, réta par la sortie de HURRICANE.
- 26 : HELP ME : 7b/+ :** Bloc juste à droite du 7 orange. On part assis dans le petit couloir, on trave à droite, on passe l'angle très arrondi et fuyant, on remonte avec l'angle dans la face de droite. On peut la prolonger en suivant à droite sur le haut pour sortir au bout à droite au niveau de HURRICANE
- 27 : LE PORTE CLES : 6b+/c :** C'est le vertical direct du 7 orange. Réta fuyant.
- 28 : PASSAGE A TABAC : 6b+ :** Bloc du 5 orange. DA au niveau du gros trou (sous le 5 orange) on trave à gauche, on passe l'angle, sortir en dalle juste après.
- 29 : LE VELI-PONGISTE : 6b+ :** Bloc du 5 orange à droite de la grande face. DA au niveau d'un trou (petit bloc pointu au sol), on remonte le rebord en trave à droite, on sort par le bombé.
- 30 : PUCE A L'OREILLE : 6b :** DA. Vertical dévers.

31 : LA DENDROBATE : 6c/7a : DA à droite du toit, main gauche dans le bon trou assez haut, main droite le petit trou en bas, on trave à gauche sous le toit, du rebord, on remonte sur la droite jusqu'à la pointe du bloc, on passe dessous, puis sortir à droite de l'arête.

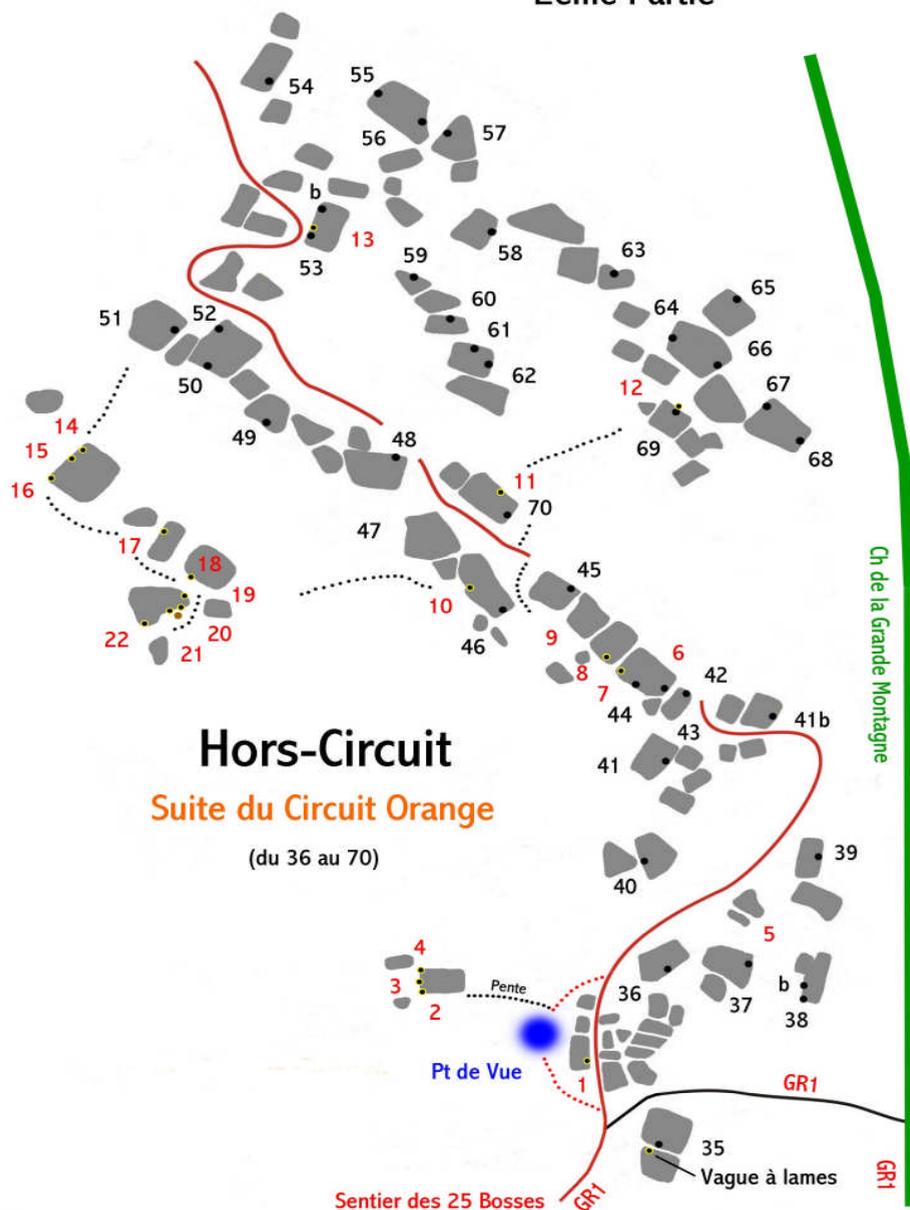
32 : PICOTEMENTS : 6a+/b : Trave droite gauche. On part bien à droite (au niveau de l'arbre), on trave à gauche avec des grats, et sortir.

33 : LE POISSON LUNE : 6a+/b : DA à gauche, on trave à droite puis sortir.

34 : CONSTELLATION : 6b+ à 7b/+ : Dans le plafond sous le bloc plusieurs combinaisons + une boucle.

Création du bons Reprend Thermal La Grande Montagne

2ème Partie



13131

1 : ROULEAU D'AUTOMNE :

2 :

3 :

4 :

5 :

6 :

7 : ROC & LE CŒUR : 6b+/c : Vertical à l'angle.

8 :

9 :

10 : TABLE RONDE : 6c/7a : DA de la fissure, puis trave à droite sur les plats, puis l'angle, on sort par le 46 orange.

11 : LE TABULARIUM : 7b+/c : Bloc de l'arrivée du circuit orange N°70. On part assis au niveau d'une écaille oblique, on trave à droite tout le rebord du haut, on passe l'angle arrondi, puis réta dans la petite face sous l'arbre.

12 : FORTE TÊTE : 7a+/b : On part du 69 orange, on trave à droite, on passe 2 angles, on sort au milieu de la 3ème face. On ne touche pas à la végétation sur le haut du bloc.

13 :

14 :

15 :

16 :

17 :

18 :

19 :

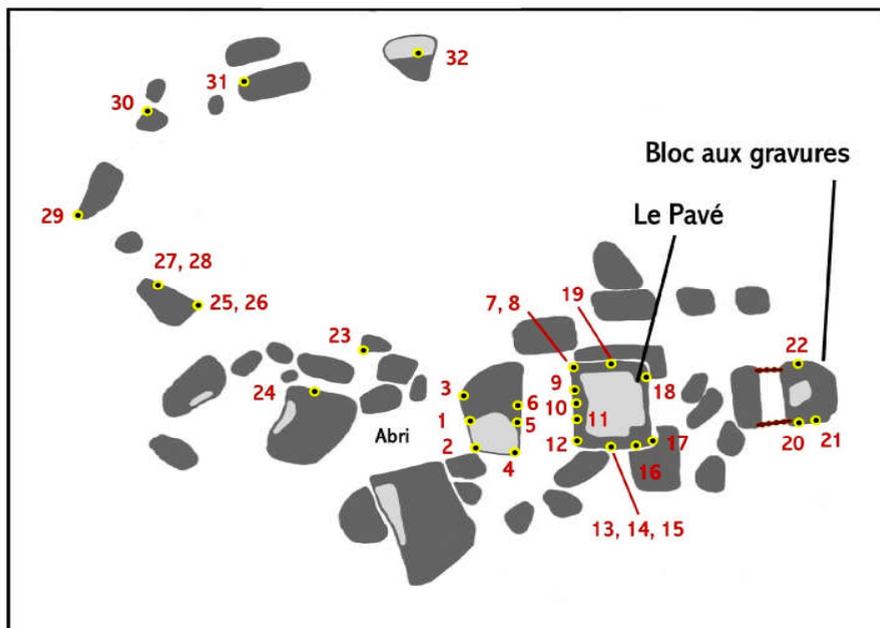
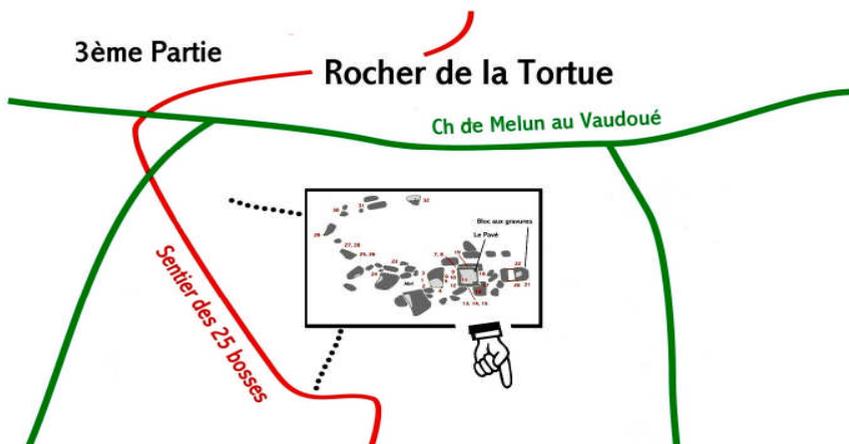
20 :

21 :

22 :

Création du topo Bernard Theret

La Grande Montagne



13131

Le massif de la Grande Montagne se prolonge bien après la fin du Circuit Orange.

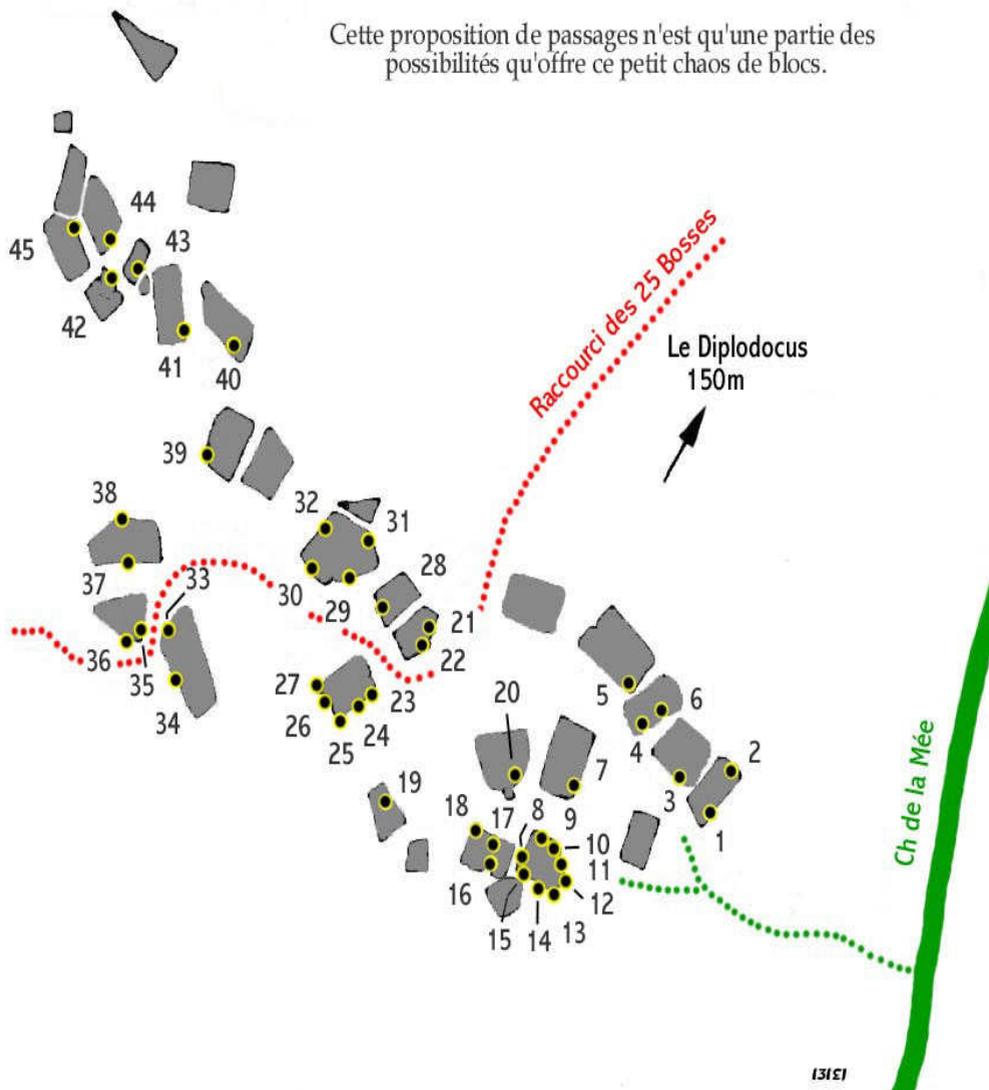
On continue le sentier rouge des 25 bosses, lorsqu'il plonge sur la gauche, on continue tout droit pour aller au sommet du pignon au niveau des blocs aux gravures.

Les Blocs du sommet du pignon Le 111.

- 1 : L'ŒIL D'ICARE : 7c : Vertical direct. 7a+ avec les plats de gauche.
- 2 : TEMPLE DU SOMMEIL : 6a+ : Sans l'arête : 6c :
- 3 : FACULE TACTILE : 5b : On reste à droite.
- 4 : FAITE HIER : 4b : Vertical
- 5 : LE TROTTOIR : 4a : Vertical.
- 6 : L'ÉTROIT TROU : 4b : Vertical.
- 7 : RÊVE GAUCHE : 7a : Vertical à l'angle, sortir en face gauche.
- 8 : CHAUD LATIN : 7b : Vertical à l'angle, on reste à droite de l'arête.
- 9 : SUR LE PAVE, L'APLAT : 6c : Départ trou main droite, rejoindre l'inversée main droite.
- 10 : LA FRONDE : 5a : Vertical.
- 11 : LE LANCE PIERRE : 5b : Vertical.
- 12 : BARRICADES : 7a : Angle. On part avec la fissure à gauche.
- 13 : JOLI, MAIS... : 6b : On part du sol, on oblique sur la gauche.
- 14 : LE HAUT DU PAVE : 6c : Même départ que n°13, on sort tout droit.
- 15 : LE ROC FORT : 6a : Même départ que n°13 et 14, puis trave à droite, sortir sans la fissure.
- 16 : FRACTURE SOCIALE : 4c : Vertical avec la fissure.
- 17 : LE CAS NIVEAU : 5a : Vertical de l'angle par la gauche.
- 18 : DESCENTE DE PEAU LISSE : 6a : Dalle éliminante.
- 19 :
- 20 : L'ASSAUT DU PAS LAID HAUT : 6a+ : Vertical de l'angle.
- 21 :
- 22 : LA RUE PESTRE : 6c+ : Vertical, sortie sur plats.
- 23 : LA BÊTISE DE CAMBRER : 6b+ : Départ assis à droite, sans l'arête de gauche.
- 24 : LA FEMME D'UN FLIC : 6b+ : DA d'un petit bombé.
- 25 : LA MUTINE RIT : 6c+ : Vertical en DA de l'arête.
- 26 : LES MEUTES : 7a : Comme n°25 puis trave à droite avec les inversées, sortir avec les trous.
- 27 : SOULEVEMENT : 6b+ : DA, oblique à gauche sortir par les trous.
- 28 : L'HOMME SURVOLTE : 7b+ : Comme n°27 puis trave à gauche, sortir par l'arête n°25.
- 29 : LE PIN DE DAMOCLES : 6c+ : DA à droite, on trave à gauche, on sort avec l'arête.
- 30 : L'ALLER DU VEAU DOUE : 6c : DA, puis trave à droite, on sort avec les plats.
- 31 : LA CHIENLIT : 7a : DA, trave à gauche, on sort avec les plats.
- 32 : L'ARC EN CIEL : 6b : DA au fond, puis trave à droite, sortir au milieu du toit.

Création du topo Bernard Theret Rocher des Troubadours

Cette proposition de passages n'est qu'une partie des possibilités qu'offre ce petit chaos de blocs.



Le Rocher des Troubadours est à 150-200 m au sud du Diplodocus.
Petit ensemble de blocs.

Création du topo Bernard Theret

- 1 : LE MUR MARBRE : 1c : Vertical
- 2 : : 2c :
- 3 : : 2b :
- 4 : : 2a :
- 5 : : 2c :
- 6 : : 2c :
- 7 : : 4a :
- 8 : : 2a :
- 9 : : 4a :
- 10 : : 3c :
- 11 : : 4b :
- 12 : LA RAMPE : 5b :
- 13 : L'ARETE : 5a :
- 14 : LA DALLE : 6b :
- 15 : L'ESCALIER : 4b :
- 16 : : 3b :
- 17 : LES GRATTONS : 3a :
- 18 : : 2b :
- 19 : : 3a :
- 20 : LE TROU BADOUR : 2c :
- 21 : DALLE DES QUATRE : 2b :
- 22 : : 2c :
- 23 : LA FISSURE : 5b :
- 24 : GRATTONS : 6a :
- 25 : : 5c :
- 26 : LA GOULOTTE : 3c :
- 27 : : 3c :
- 28 : : 2c :
- 29 : LE MUR VERT : 2c :
- 30 : LE BOYAU : 2b :
- 31 : LE HAUT PAS : 2c :
- 32 : : 2b :
- 33 : : 3a :
- 34 : : 3a :
- 35 : L'ARETE ROUGE : 1c :
- 36 : LA COMMUNARDE : 4a :
- 37 : : 2b :
- 38 : LE BEC : 3b :
- 39 : LE SUPER BADOUR : 2c :
- 40 : : 2a :
- 41 : LA GRANDE TRAVERSEE : 2b :
- 42 : LE CHIOT : 3a :
- 43 : LE COLLIER DE LA CHIENNE : 3b :
- 44 : LE SERPENT : 3b :
- 45 : LE PAS DU CHAT : 2c :

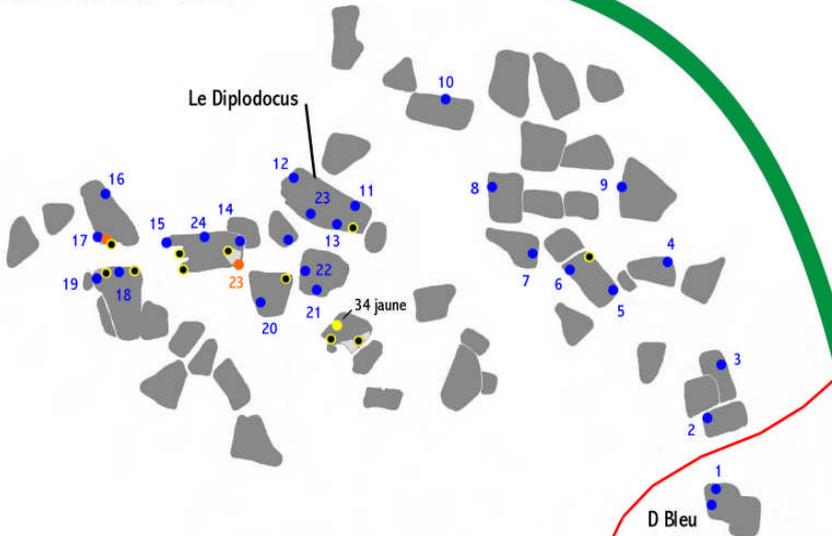
Création du topo Bernard Theret

Le Diplodocus

Le Diplodocus

Ch du Rocher Fin

Rocher du Général ~200m



Hors-Circuit

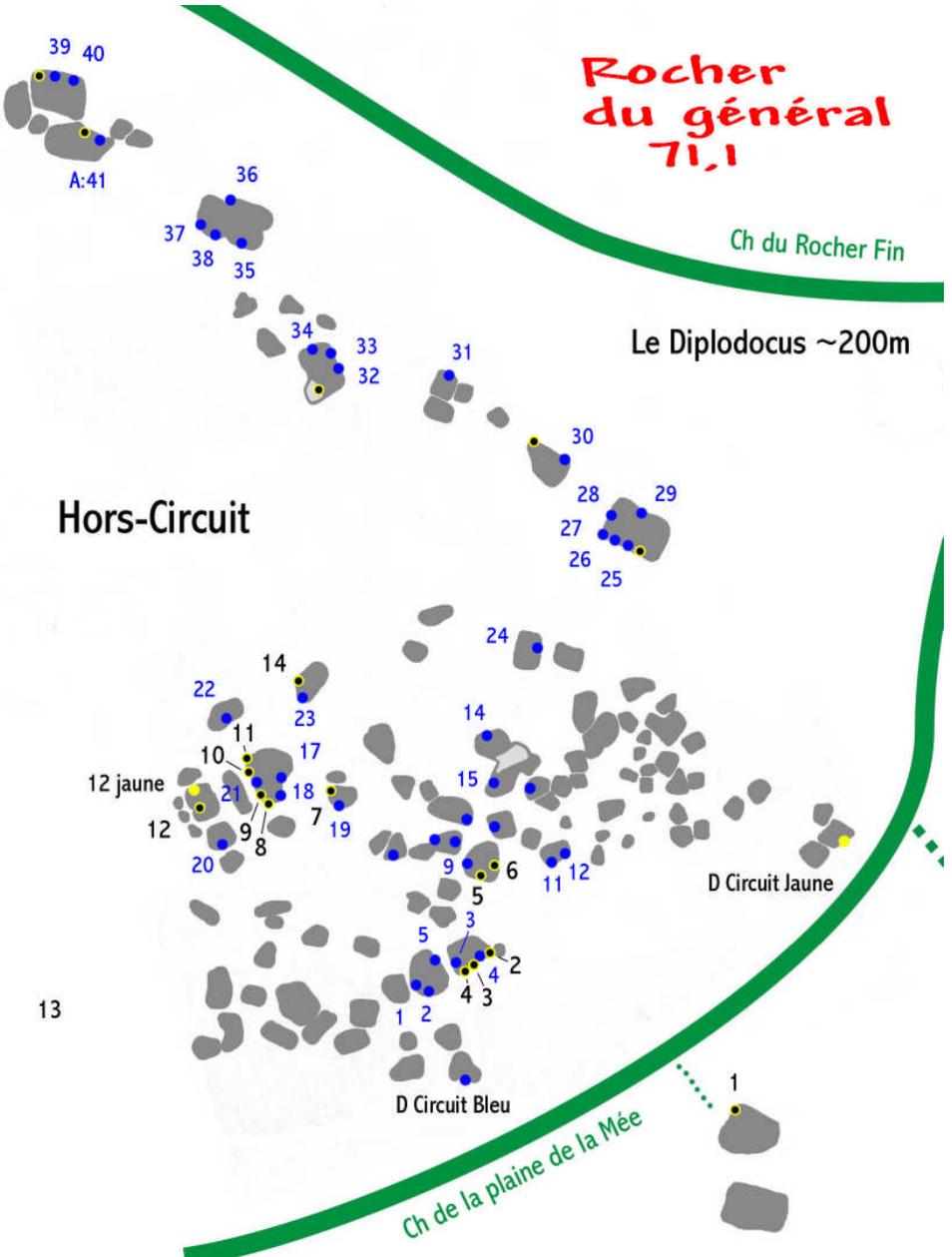
Ch de la Mée

Création du topo Bernard Theret

Le Massif du DIPLODOCUS est un petit massif assez bien aéré, au sol sablonneux. On y trouve 1 Circuit Jaune, 1 Circuit Orange, 1 Circuit Bleu.

- 1 :
- 2 :
- 3 :
- 4 :
- 5 :
- 6 :
- 7 :
- 8 :
- 9 :
- 10 :
- 11 : LE TOIT QUI BRAVE : 6b :** Sur la droite du 34 jaune, on peut y trouver une petite flèche rouge sous le toit, on part les 2 mains sur le rebord arrondi, on rejoint la flèche.
- LA BOUCLE : 6c/7a :** Même départ, puis trave à gauche sur le rebord, on rejoint la sortie du toit que l'on désescalade, puis retourner sur les plats du départ.
- 12 : SELF SERVICE : 6c :** On fait le 20 bleu, au niveau de la sortie on reste en bas pour suivre à droite sur le rebord et réta juste avant l'arbre.
- 13 : NUIT BLANCHE : 6b+ :** Dévers en départ à droite du 23 orange.
- 14 : PAS DE VACANCES : 6a+ :** On part au bout à gauche de la face du 29 jaune, on trave à droite, sortir par celui-ci.
- 15 : SOUS GRÈS : 6a :** DA sous la petite étrave à droite du 15 bleu.
- 16 : PARADES AUX HYDES : 7a/+ :** On part du 19 jaune, on trave à droite (trave haute ou très basse) pour rejoindre la grosse prise sous le 19 bleu, sortir par celui-ci.
- 17 : NO FLOP : 6a :** Vertical à droite du 18 bleu.
- 18 : LA RICOREE : 4a :** DA du 17 orange.

Rocher du Général



Création du topo Bernard Theret

Au Rocher du Général il y a, 1 circuit Jaune PD de 24 n° et 2 bis. 1 circuit Bleu D+ de 41 n°.

1 : LE GRAND SOLITAIRE : 7a+ : Trave g/d. On part assis à gauche au niveau du gros trou, on fait toute la face, on sort ~2m après l'angle arrondi.

En AR : 7b+/c :

2 : GON : 6a : Vertical à droite du 4 bleu.

3 : PLANTIGRADE : 6a+ : Vertical à gauche du 4 bleu.

4 : RETROGRADE : 6b : En DA : 7a : Vertical au niveau d'une sorte de fissure.

5 : COUP DOUBLE : 6b+ :

6 : SALE AFFAIRE : 6a+ :

7 : MAILLE A PARTIR : 6c+ : DA à gauche du 19 bleu.

8 : DOS ROND : 5b : Vertical.

9 : LE GRAND BLUFF : 6c : Vertical.

10 : MAL DE L'AIR : 7a : Vertical assez haut !

11 : SAUVE QUI PEUT : 6c : Vertical assez haut !

12 : ICTUS : 7a/+ : Vertical haut et expo sur bloc du 12 jaune.

13 : RENAISSANCE : 6c : DA sous le bloc, sortir en réta.

14 : DIFFERENTIEL direct : 6a+ : C'est le 23 bleu en direct.

15 :

16 :

17 :

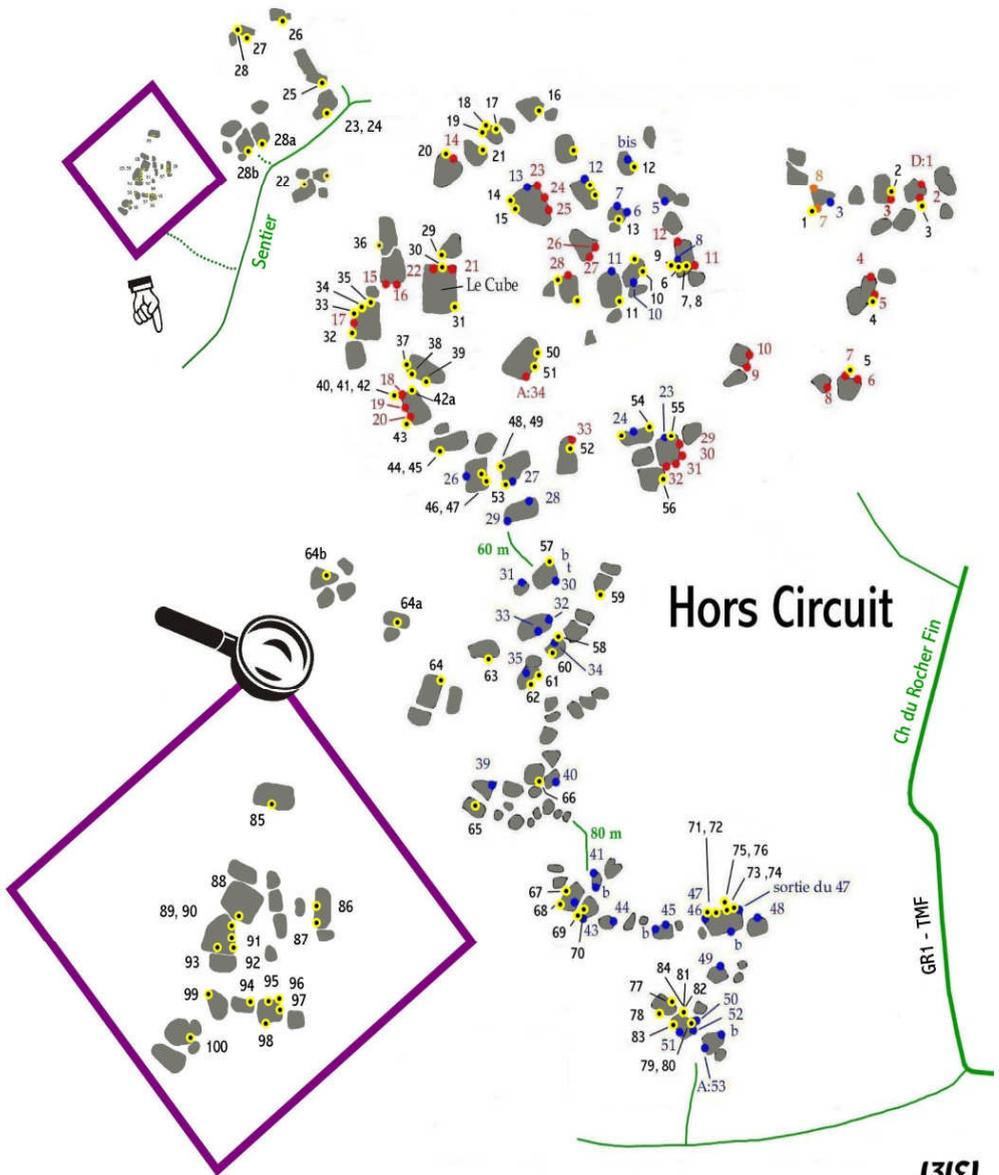
18 :

19 :

20 :

21 :

22 :

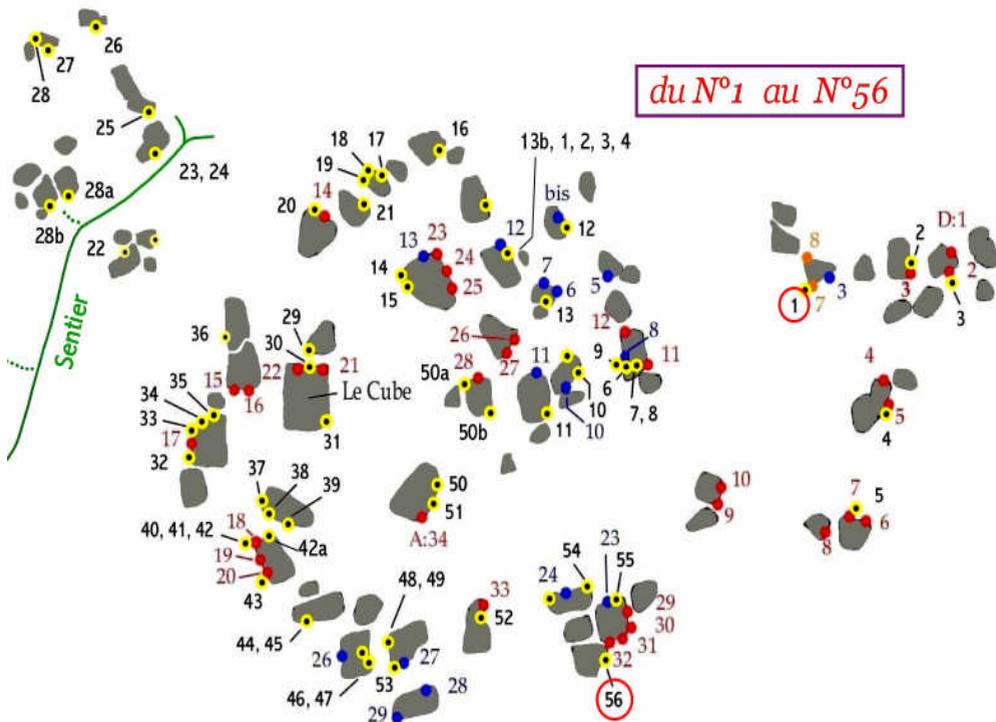


13131

Création du topo Bernard Theret

Ce massif se trouve au centre des trois Pignons au sommet d'une butte ce qui lui permet de sécher assez vite, le reste des blocs se trouve tout au long du circuit bleu.

Dans le massif on trouve : 1 Circuit jaune, 1 Circuit orange, 1 Circuit bleu, 1 Circuit rouge.



1 : COIN DE PARADIS : 6b+/c : Sur le bloc du 3 bleu. Trave g/d. Départ au niveau du 7 orange, passe dans le 3 bleu, on passe l'angle assez bas, puis toute l'autre face pour sortir dans le 8 orange. On peut faire l'aller retour ~ 7a/+ .

2 : DERNIER REFUGE : 6a+/b : Vertical juste à droite du 3 rouge. Départ main gauche dans une prise verticale en forme de croissant, on va main droite au sommet et sortir en réta.

3 : KAMIKAZE : 6a+ : La directe du 2 rouge. Expo.

4 : LE LEZARD GRIS : 6a : Vertical 2 m à gauche du 5 rouge.

5 : LE CERF-VOLANT : 6c/7a : Vertical du départ du 7 rouge.

6 : A VUE DE NEZ : 6b : Le toit à droite du 8 bleu, sortie en réta à gauche du nez.

7 : MEMOIRE D'OUTRE TOMBE : 7a : A droite du 8 bleu départ assis au fond, faire le toit directe et sortir dans la face à droite en utilisant l'angle.

8 : CHEVALIER ERRANT : 7a+ : Même départ que MEMOIRE D'OUTRE TOMBE, une fois sous le toit avec le petit rebord, on trave à droite avec celui-ci puis sortir dans la face.

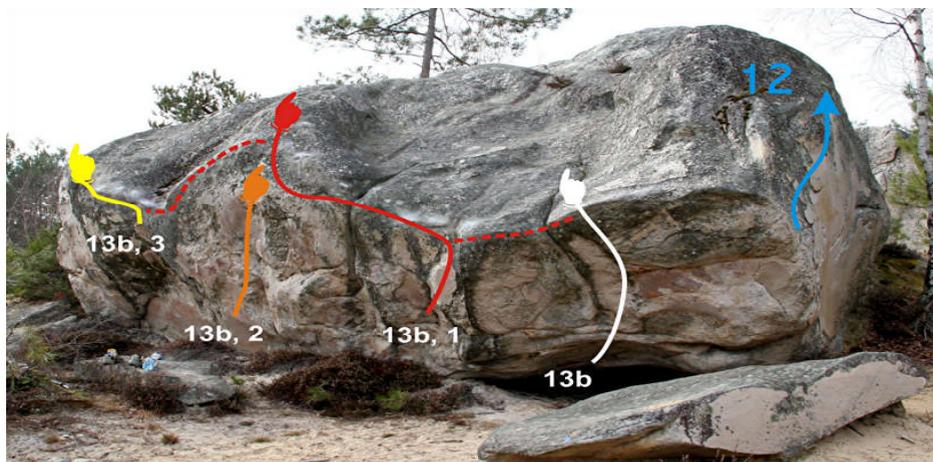
9 : MRS DU PLUS (1) : 7a+ : DA juste en bas à droite du 8 bleu , rejoindre le départ de MEMOIRE, puis faire celui-ci, **MRS DU PLUS (2) : 7b :** comme MRS DU PLUS (1) puis sortir par CHEVALIER ERRANT.

10 : LE NAIN VERT SAIT: 7a : Verticale à l'extrême droite de la face du 10 bleu, départ bas, avec un bon trou, on rejoint une rampe fuyante assez haute, sortir par le bombé.

11 : LA TOUR-MENTHE : 6b+/c : Vertical sur le bloc à gauche du 10 bleu, dans le léger dévers à gauche, départ avec le trou très bas.

12 : : 6c : Dévers sur le bloc 10 m en face du 7 bleu, à droite il y a un triangle bleu.

13 : LA GUEPE : 6a+ : Vertical dans un léger bombé à gauche du 6 bleu, à grats.



13b : RESSOURCES HUMAINES : 7b : Petit toit dévers en DA, juste à gauche du 12 bleu.

13b à 13b, 1 : REMUE MENINGE : 7b+/c : On fait 13b, puis trave à gauche, finir par 13b, 1.

13b à 13b, 3 : RAVAGE : 8a+ : On fait 13b, puis trave à gauche finir par 13b, 3.

13b, 1 : PETITS PAINS : 6b+/c : On part bas les 2 mains sur le replat oblique marbré, on rejoint le rebord, puis trave à gauche, sortir sur les bossottes.

13b, 1 à 13b, 3 : SACCAGE : 7c+ : On fait 13b, 1 puis trave à gauche, finir par 13b, 3.

13b, 2 : LE CLOBING : 6a+ : Vertical en DA, on sort comme 13b, 1.

13b, 3 : LA DERIVE : 7a : On part avec le rebord au niveau de la cuvette puis trave à gauche et réta.

14 : LE PILIER : 5b+/c : Vertical à gauche du triangle bleu, il y a le 32 orange à droite du triangle bleu.

15 : L'INTEGRALE : 7a : Trave g/d, départ à l'opposé du 23 rouge, au niveau du triangle bleu, on fait les deux grandes faces et on sort par le 23 rouge.

AVENUE DU ROCK : 6a+ : Départ du 33 orange trave à droite et sortir par le 24 rouge.

En sortant dans le 23 rouge : **6c :**

16 : AU SOLEIL LEVANT : 7a+ : Trave g/d, départ au début de la face à gauche de la conque, les deux mains sur la réglette oblique on passe dans la conque, assez bas, on continue à droite pour avoir l'inversée et suivre le rebord du haut et sortir au bout à droite.

En Retour : **7a+ :** départ au bout à droite sur les plats, trave à gauche et retour aux prises de départ de AU SOLEIL LEVANT sur la dalle, **En A.R : 7b+ :**

DESORDRE : 6c : C'est un raccourci de AU SOLEIL LEVANT

17 : NAUFRAGE D'UNE ILLUSION : 7a : (s'appelle aussi l'Envol du Martinet, ou le contraire peut être) vertical fléché (rouge) en face du 3 jaune au milieu de la face. Se fait également en stat.

18 : LE REVEILLE-MATIN : 6c : Départ en bas à gauche avec les trous (évident) on oblique à droite et on sort dans le mur, on utilise aussi le rebord de droite,

19 : FISSURE BLEU : 4/+ : Vertical qui remonte la fissure juste à gauche de REVEILLE MATIN. En départ comme REVEILLE MATIN : **6a+ :**

20 : AQUARELLE : 5c+/6a : Départ à droite sous le surplomb (au niveau de l'orange) on trave à gauche et on sort par le 14 rouge.

21 : BOLCHOYE DOURAK : 6c/7a : Départ sur la petite plate forme avant la ligne de plats, on trave à droite, on passe l'angle, on continue le mur à droite pour sortir par le 2 jaune, Une fois l'angle passé on peut faire le retour **AR : 7a+/b :**

22 : LE MIROIR DU FOU : 7a : Vertical en plein milieu du mur. Départ main droite sur un grat très évident, on monte main gauche assez haut sur un petit grat en épaule puis on envoie la main droite sur le bon rebord en haut et sortir tout droit.

23 : DU HAUT SUR GRES : 6a+/b : Vertical, départ assis, main droite sur un petit plat dans le creux du rocher, main gauche sur un grat assez bas, on monte main gauche dans l'inversée pour aller main droite sur un replat et sortir tout droit.

24 : DUO SUR TRAVE : 6b+ : Même départ que *DU HAUT SUR GRES*, une fois sur le replat on trave à droite, on passe l'angle, ainsi on se retrouve sous un léger dévers par lequel on sort.

25 : LONG REAGE : 6a/b : Longue traversée d/g de tout le double bloc, départ très à droite et passer l'angle au bout de la face à gauche et sortir.

26 : SIEGE EJECTABLE : 7a : DA sous la fissure, sortir le bombé.

27 : UN JOUR : 4b/c : Vertical sur grattons.

28 : PLATINE : 7a : Vertical en léger dévers au milieu du mur, on n'utilise pas les rebords. Si avec angle droit : **6a+/b :**

28a :

28b :

29 : SABLE MOUVANT : 6a+/b : Trave gauche droite (sur plats) passe l'angle et sortir, c'est le bloc de départ du jaune on peut faire l'**AR : 6b+ :**

30 : FORTY-SSIMO : 7a+ : verticale à droite du 21 rouge.

31 : LE NEZ AUX VENTS : 6b : Trave d/g sur le bloc du Cube, Départ juste à gauche du 1 jaune (main droite un bi-doigts, main gauche sur plats, on trave à gauche, on passe l'angle, on fait toute la face, puis sortir au bout sur les plats.

32 : LA BELLE VERTUEUSE : 6b/+ : Vertical (1,5 m) à droite du 17 rouge

33 : HELIUM : 6a/+ : Vertical juste à gauche de l'angle du 17 rouge, départ avec le gros trou et sortir, En D.A : **7a :** Départ assis juste au pied de l'angle, main droite sur la prise d'angle, main gauche sur une petite inversée très basse, (en réalité c'est un petit grat) on monte main gauche sur la prise arrondie puis main droite dans le gros trou et sortir, Si en D.A on part déjà main gauche sur la prise arrondie : **6b+/c :**

34 : CROISADE : 6b+/c : Départ main gauche sur le plat de CITRON VERT, main droite sur la prise en creux, on trave à droite et sortir au niveau de la grosse prise en forme de pointe, Que le tout droit : **6a :**

35 : CITRON VERT : 6a/+ : Vertical, départ main droite sur le plat et main gauche sur une petite prise assez haute.

36 : LE REQUIN : 6b+/c : DA au pied de la fissure, on utilise la fissure et le rebord à droite et sortir, En direct (sans le rebord de droite) : **6c/+ :**

37 :..... : 6b : Vertical dans le mur juste à gauche de l'arête des **SERBES**

38 : LES SERBES : 7b : Verticale sans l'arête de gauche.

Avec l'arête c'est **MAIN CHAUDE : 6b+ :**

39 : LES CROATES : 7a+ : Verticale 2 m à droite des **SERBES**

40 : MANGABEY : 7a : Monter le 20 rouge descendre le 19 rouge puis sortir dans le 18 rouge.

41 : FREGATE : 6c : Départ assis du 18 rouge.

42 : PROFESSEUR TOURNESOL : 8a : Trave gauche droite du 18 rouge et finir tout au bout à droite.

42a : THE PILE : 6b+ : Vertical à gauche du 18 rouge. On part avec l'angle à gauche, on sort tout droit dans le mur.

43 : GROSSE CAISSE : 6c : DA sous le 18 rouge, on trave à droite et sortir par le 19 rouge

44 : VERS GLAS FREQUENT : 7c : Trave gauche droite sur des plats non toniques passer l'angle très rond sortir avec le bac bien à droite.

45 : DEFENESTRATION : 6c/+ : Comme *VERS GLAS FREQUENT* mais on sort en réta juste avant l'angle.

46 : KRAKATOA : 7b/+ : DA dans le auvent 3 mvs pour sortir la main droite dans la fissure, verticale puis on trave à droite, on passe l'angle et sortir dans le 29 orange

47 : ANAK KRAKATOA : 7a : Même départ que *KRAKATOA*, mais on sort tout droit et réta.

48 : TOUR DE CHAUFFE : 4a : Départ à l'angle droit trave à gauche sur le rebord continuer après la fissure jusqu'au bout à gauche et sortir juste après l'angle.

49 : TOUR DE FARCE : 6a : Comme *TOUR DE CHAUFFE* mais on passe avec les inversées au début.

50 : LES ZINZINS DE L'ESPACE : 8a : Départ tout au bout à droite, trave sur la gauche pour sortir dans le 34 rouge, Départ les deux mains sur l'angle oblique et déversent, puis main droite dans un bi-doigts évident et crochetant, on suit à gauche avec des verticales, puis un trou pour remonter sur les plats au sommet du bloc et suivre ceux-ci à gauche jusqu'au du 34 rouge et sortir.

50a :

50b :

51 : GUERRE ET PAIX : 7a+ : En DA au milieu de la face à droite du 34 rouge. C'est la remonté sur les plats de : *LES ZINZINS DE L'ESPACE*.

52 : STARTING BLOC : 7b/+ : DA du 33 rouge.

53 : SUR LE FIL : 6a/+ : Angle à gauche du 27 bleu.

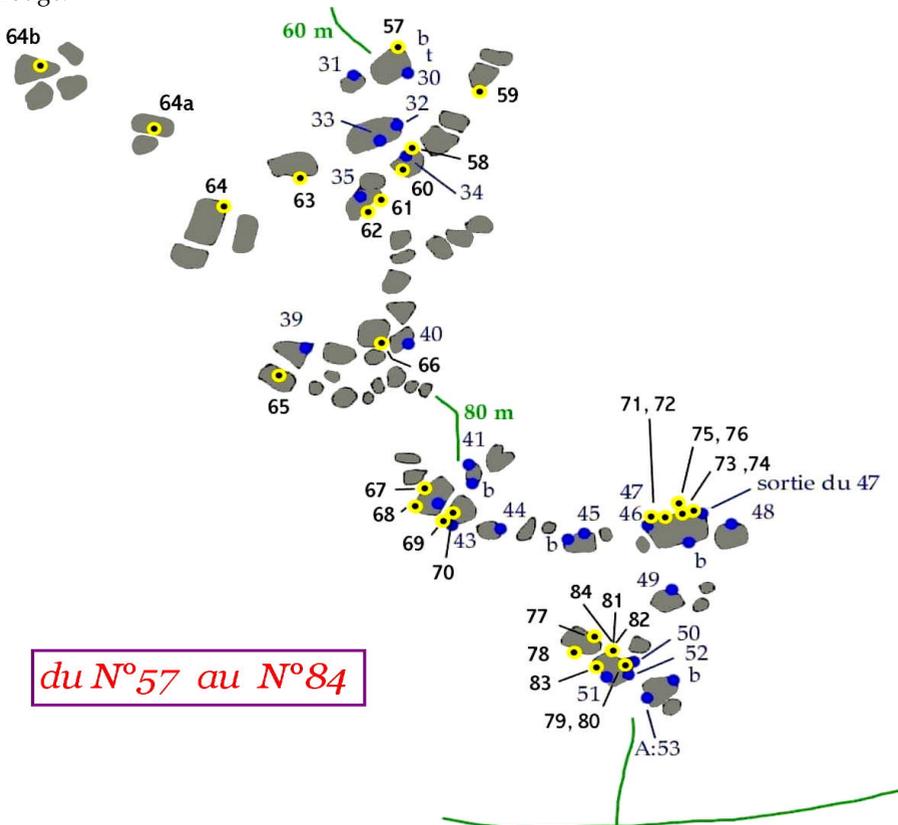
54 : MINOTAURE : 7b+ : Trave gauche droite sortir dans le 24 bleu, départ au bout à gauche du bloc, on trave avec une ligne de prises horizontales.

En AR : **7c+ :**

55 : TRAVABAT : 7a+ : Trave d/g départ du 23 bleu on passe très bas sous le 30 rouge on sort dans le 32 rouge (dans la même style) **TRAVABAT 1** sortir dans le 29 rouge : **6a+ /b :**

TRAVABAT 2 sortir dans le 30 rouge : **7a/+ :** **TRAVABAT 3** sortir dans le 31 rouge : **7a ; TRAVABAT 4** sortir dans le 32 bis : **7a+ :**

56 : LA BOMBE : 6a/+ : Vertical sur dévers et plats, sur le bloc juste à gauche des 29, 30, 31, 32 rouge.



du N°57 au N°84

57 : AUX PIEDS JALOUX : 7b+/c : C'est la face à droite du 30, 30bis, 30ter bleu. Départ main gauche sur un creux (plat), main droite dans l'inversée, puis trave à droite avec des gros mouvements en épaule jusqu'à la fissure oblique descendante. Il y a un croisé de main dans bonne prise de la fissure pour aller en main droite sur le rebord du haut et sortir.

58 : RAPIDO : 6b+/c : Vertical juste à gauche du 34 bleu, départ main droite sur l'oblique et aller chercher un petit grat main gauche puis sortir main droite au sommet du bloc

59 : CROCHET FEINTE : 7b+ : En face du 30 bleu, trave gauche droite 2 faces sortir 1m avant l'angle (c'est dans le couloir entre les deux blocs)

60 : LA BASCULE : 4a : Vertical en dalle au milieu du bloc à droite du 35 bleu

61 : NO. G : 6b : c'est la verticale de sortie de LES RAZMOQUETTES.

62 : LES RAZMOQUETTES : 7b+/+ : Sous le 35 bleu, trave à droite en départ assis, rejoindre la grosse verticale et sortir.

63 : L'AUVENT TRIPOTANT : 7b : Bloc derrière à droite le 35 bleu, DA 3m à droite du toit, puis sortir par celui-ci.

64 : LE FOURMILION : 7a+/+ : Trave d/g puis sortir dans le mur après l'angle, partir tout au bout à droite on passe en bas dans la partie centrale, on peut traverser en haut dans la

partie centrale la c'est le **FOURMILION HAUT : 6c+/7a** : une fois arrivé dans l'angle avant le mur on peut s'autoriser le retour **AR** de **FOURMILION : 7b+** ; **AR** de **FOURMILION (haut) : 7a+/b** : **RECYCLAGE** est un raccourci du **FOURMILION**.

64a :

64b : LE HAUT DU ROND : 6b+ : DA au niveau d'une sorte d'écaille fissure, sortie sur angle plat.

65 : LE COULOIR : 4a : Bloc à gauche du 39 et 39 bis bleu. En DA avec l'inversée, puis en main gauche sur l'écaille en forme de croissant et sortir : **6a+/b** :

66 : BOULE DE GNOME : 6c/7a : Bloc juste derrière le 40 bleu, DA et sortir avec la fissure.

67 : LE MUR RIEN : 6a : Verticale petits grats.

68 : LA ROTONDE : 5c/6a : Vertical à droite de *LE MUR RIEN*, des rondeurs, plus dalle.

69 : LA CHATAIGNE : 5c/6a : Vertical juste à gauche du 43 bleu.

70 : FRAICHEUR D'UN SOIR : 6b+/c : Départ au niveau du 43 bleu avec une inversée assez basse, on trave à gauche pour sortir dans le bombé à gauche de *LA CHATAIGNE*.

71 : HAUT GRES DU VENT : 6b : Verticale 2m à gauche du 46 bleu.

72 : KAMASUTRA : 6b : Trave d/g départ 46 bleu sortie dans les trous juste avant la sortie du 47 bleu.

73 : TRASUMAKA : 6b : Trave g/d départ sous la sortie du 47 bleu sortie par le 46 bleu.

74 : HAUT DE HURLEVENT : 6c/+ : Départ sous la sortie du 47 bleu trave à droite sortie dans **HAUT GRES DU VENT**.

75 : AU GRES DU VENTRE : 7a : Bloc 46-47 bleu. Vertical juste à droite du triangle bleu.

76 : BAUME AU CŒUR : 7a : Verticale à droite de *AU GRES DU VENTRE*.

77 : JACKY KLEINE : 5c/+ : Bloc à droite du 50 bleu, trave g/d. **AR : 6a+** :

78 : ROSY BONDE : 4a : Bloc à gauche du 51 bleu. Petite dalle derrière *JACKY KLEINE*.

79 : RAMASSE FEUILLES : 6c/7a : Départ assis à droite (1,5m environ) sous le 52 bleu, on trave à gauche sous le toit jusqu'au 52 bleu et sortir par celui-ci. On part avec les deux mains sur l'écaille oblique, au niveau de la séparation des deux blocs. (

80 : PARALLELE / FIFTY : 7b : (7a+) Même départ assis que *RAMASSE FEUILLES*, rejoindre en arrière dans le toit le 50 bleu et sortir par celui-ci.

81 : TAPIS VOLANT : 7a+/b : Départ au bout de la face à droite du 50 bleu On part avec les deux mains sur la prise verticale assez basse en forme de colonnette, on trave à gauche, on passe sous les surplombs avec les inversées, ainsi on se retrouve au départ de *RAMASSE FEUILLES* (avec les mains sur l'écaille verticale sous le surplomb) et finir par celui-ci.

82 : CARPETTE FLY : 7b/+ : Départ comme *TAPIS VOLANT* une fois sous le toit au niveau de la bonne prise main gauche (à l'endroit ou le bloc est fracturé) on sort main droite en arrière sur une pince d'angle puis aller chercher en main gauche les prises juste à droite du 50 bleu dans le bombé et sortir par celui-ci.

83 : PETITE MOUSSE : 6a : Vertical à gauche du 51 bleu. Départ main gauche sur la prise arrondie un peut creuse, main droite au-dessus dans une super petite prise en pince.

84 : NUAGES : 7b+/c : Départ au bout à droite du bloc du 50-52 bleu. On trave à gauche sous le bloc pour sortir par *FIFTY*.

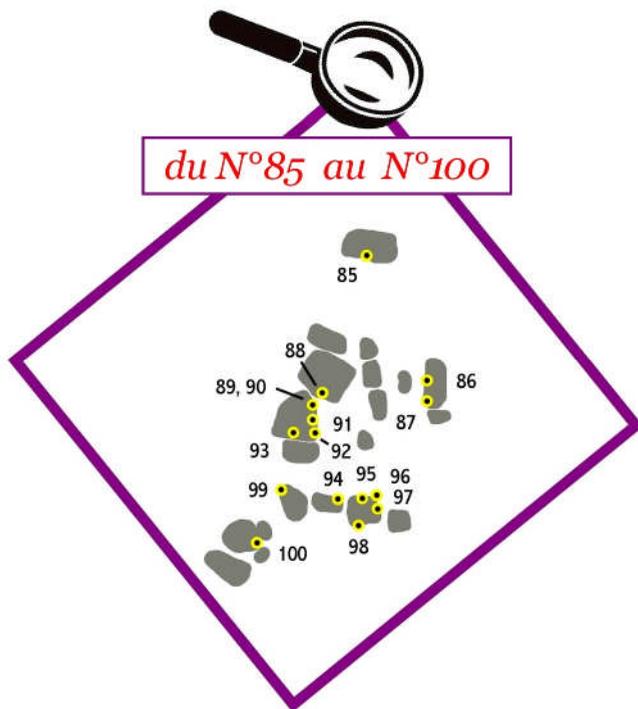
11 ROUGE en départ assis : **6a+** :

25 ROUGE en départ assis : **6a** :

30 ROUGE en départ assis : **6b+/+** :

52 BLEU en départ assis : **5c** :

Création du topo Bernard Theret



85 : LE SOUPIRAIL MORPHO : 6b+ : Petit dévers. On part avec les 2 mains sous le toit, on sort sur la gauche du bloc.

86 : ALOUETTE : 4a : Vertical au milieu du mur.

87 : RUE MONTANTE : 6a+/b : Trave droite gauche sur grats de toute la face. On peut sortir avant en vertical par le N°86.

88 : TOUR DE RONDE : 6c : DA, on remonte, puis trave à droite sur des plats et replats, sortir juste avant le mur à grats.

89 : FAIBLE EMPATTEMENT : 6c : Vertical en départ bas au niveau d'une sorte de fissure, sur la droite du bloc.

90 : EXTINCTION DE MASSE : 7a+/b : Même départ que N°89, puis trave à gauche, on sort par l'angle du N°92.

91 : JUS DE CAILLOUX : 6c/7a : Vertical en départ assis au niveau du gros trou **92 :**

VERTIGE OBLIGE : 6a+ : Vertical à l'angle en départ bas.

92 : VERTIGE OBLIGE : 6a+ : Vertical à l'angle en départ bas.

93 : MIROR : 5c/6a : Vertical en dalle. (Morpho)

94 : LE REPOSOIR : 6b+ : Trave g/d, on passe avec la réglette caractéristique dans le dévers, En AR : **6c+ :**

95 : : Vertical en dalle.

96 : : Vertical à l'angle entre les 2 faces.

97 : : Vertical en dalle.

Création du topo Bernard Theret

98 :

99 : CARR'OCRE : 6b : Trave gauche droite. On passe l'angle de droite.

En AR : 6c :

100 : LA CHAISE PERCEE : 5c+/6a : Vertical en DA entre les deux petits blocs.

Création du topo Bernard Theret

Les 3 Pignons Centre & Nord-Ouest

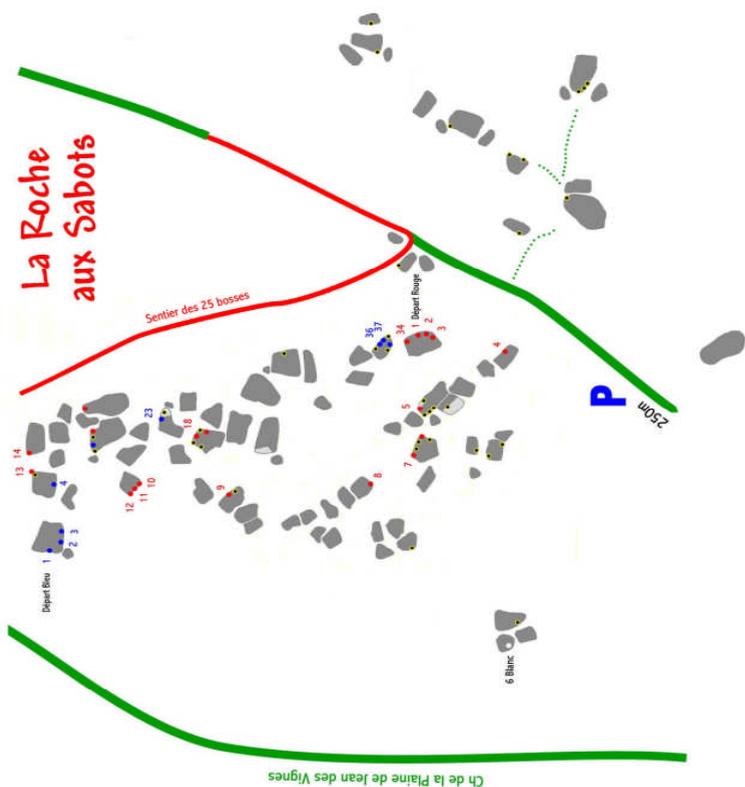


Les 3 Pignons Centre & Nord/Ouest

Roche aux Sabots - Roche aux Oiseaux - Mt Pivot
Le 91,1 - Le Cul de Chien - Les Potets - Jean des Vignes
Rocher des Souris - Le 95,2 - Les Gros Sablons
Châteauveau - La Gorge aux Châts

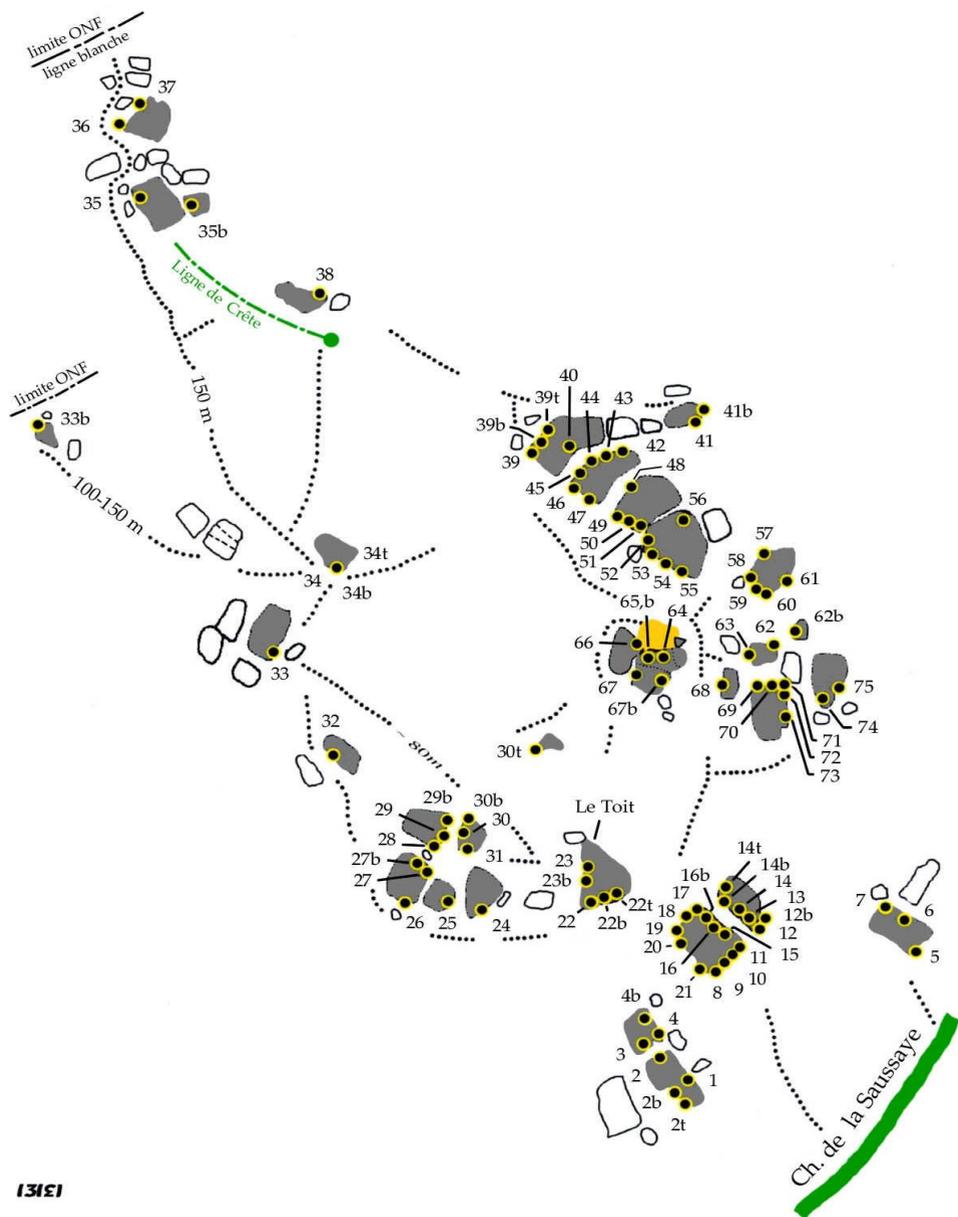
Création du topo Bernard Theret

La Roche aux Sabots



Création du topo Bernard Theret

La Roche aux Oiseaux



131E

- 1 : LE PORTE AVION : 7a+/b : Trave g/d, sortir par le N°2, on part bien à gauche
2 : SUSPENCE : 4c : Vertical au milieu du mur.
2b : 1,80 AU GARROT : : Vertical avec un petit toit. (morpho)
2t : NORMAL BLANC :
3 : IVRESSE : 5c : Vertical, en DA : 6b+ :
4 : ORANGE SANGUINE : 7b/+ : Trave g/d, sortir par N°4b. On part à l'angle du bloc, on sort par l'le N°4b de LA BANANE BLEU.
4b : LA BANANE BLEU : 6a+ : Vertical.
5 : : : Trave g/d sortir par le N°7.
6 : : : Vertical.
7 : : : Vertical.
8 : LE ROSSIGNOL : 5a : Vertical.
9 : LA TIRE A GAUCHE : 5c : Vertical.
10 : LA CENT BLAGUES : 6a : Vertical.
11 : LA FASTOCHE : 4b : Vertical.
12 : PULSION AERIENNE : 5c/6a : Vertical.
12b : PLAN DE VOL : 6c/7a : Trave d/g.
13 : L'OISEAU LYRE : 6a+/b : Vertical.
14 : L'OIE SAUVAGE : 5c : Vertical.
14b : L'OISEAU DE PARADIS : 4a : Vertical à droite de l'angle.
14t : L'OISILLON : 4a : Vertical à gauche de l'angle.
15 : LE CYGNE : 5c/6a : Vertical.
16 : LE FLAMAND ROSE : 5c/6a : Vertical.
16b : LE PLAN INCLINE : 4a : Vertical.
17 : L'AUTRUCHE : 5a/b : Vertical.
18 : LA FAUVETTE : 5b : Vertical.
19 : LE PIGEON : 5b/c : Vertical.
20 : LE ROUGE GORGE : 6a : Vertical.
21 : LE FAUCON : 5c : Vertical.
22 : LE VILAIN PETIT CANARD : 5c : Vertical.
22b : LE COL VERT : 6a/+ : Vertical, tout droit dans le petit toit, entre le N°22 et le 22t.
22t : LE CANARD ENCHAINE : 5c/6a : Vertical.
23 : SATAN M'HABITE : 7a : Le toit. En partant de la droite : 7b :
23b :
24 : LE PERCHOIR : 4c : En DA : 6a/+ : une sortie tout droit, une sortie sur la gauche.
25 : LA TIQUE : 6a/+ : Vertical en bombé.
26 : LE PERROQUET VERT : 6c/7a : En DA.
27 : LA CAGE BLINDEE : 6a+ : Vertical à l'angle.
27b : L'AEROPLANE : 6a : Vertical.
28 : LE PELICAN : 6b : Vertical dévers en DA sur la droite.
29 : L'HIRONDELLE : 3c : Vertical en dalle.
29b : LA MARTINET : 3c : Vertical en dalle.
30 : PRISE DE BEC : 3c : Vertical.
30b : L'ECHELLE A BASCULE : 6a : Vertical avec l'angle gauche, sans l'angle au milieu de la dalle : 6c :
30t : L'ILOT : 5a : Petit dévers en DA.

Création du topo Bernard Theret

63 : LE COLIBRI : 3c : Petite vertical.

64 : ACTION DIRECT : 6c : Vertical morpho. En DA : 7a :

65 : ANTI DOGME : 6a+/b : Vertical. En DA : 6b/+ :

65b : L'ANAR CHRONIQUE : 7a+ : On part du N°65, on trave à gauche, on passe sous le toit, on continu sur la droite sous le mur, on sort au bout.

Avec boucle : 7c :

66 : LE PLONGEOIR : 4c/5a : Vertical.

67 : PIGEON VOLE : 6b :

67b : LE RAMIER : 3c : Petit vertical en DA.

68 : L'OISEAU MOUCHE : 3c/4a : Petit vertical en dalle.

69 : LE PIC JAUNE : 6c/7a : Vertical en DA.

70 : LE PIC BLANC : 6b+ : Vertical.

71 : LE PIC BLEU : 4b : Vertical à l'angle gauche.

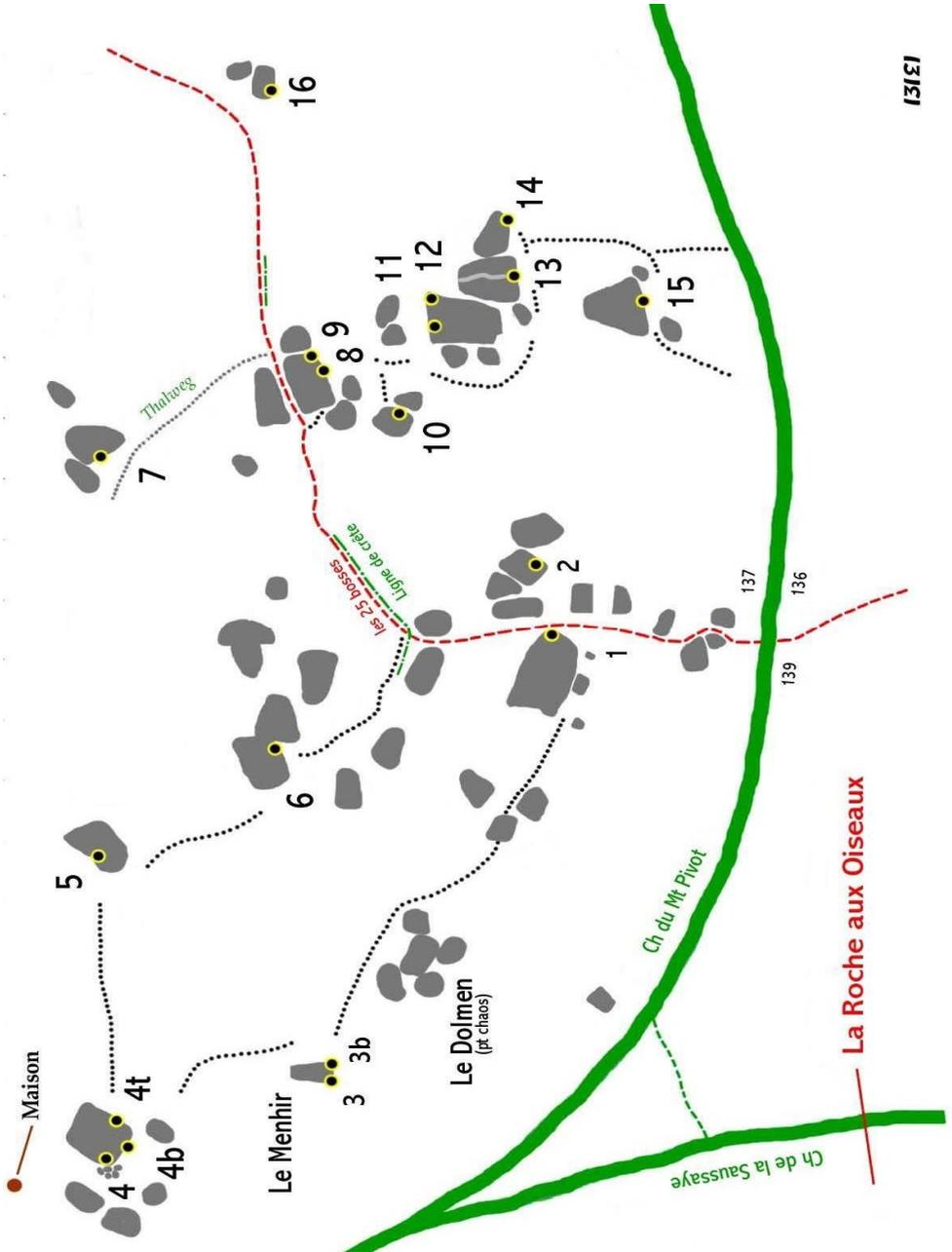
72 : LES MATIN QUI CHANTENT :

73 :

74 : MANDARINE :

75 : MANDARIN : 8a : En DA

Création du topo Bernard Theret
Le Mt Pivot

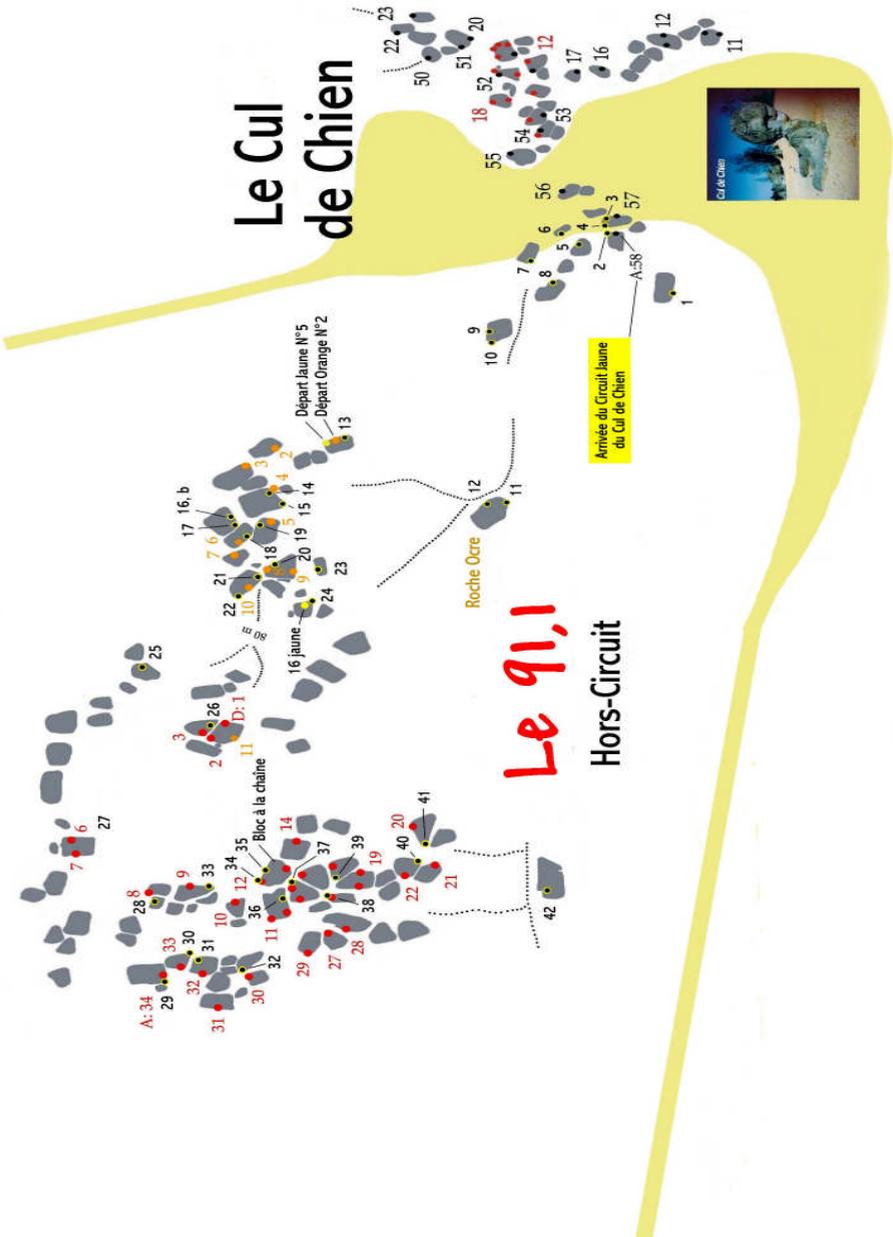


131E1

Création du topo Bernard Theret

- 1 : ROUGE BANANE : 7a/+ :** En AR : **7b+ :** Trave d/g, on part bien à droite au niveau du sentier rouge des 25 bosses.
- 2 : BULL-TERRIER : 6c :** On par assis à droite sous le bloc, on remonte, puis trave à gauche, sortir au bout.
- 3 : LE MENHIR (à gauche) :** 5b : Vertical
- 3b : LE MENHIR (à droite) :** 5c : Vertical
- 4 : VAGABONDAGE : 7a+ :** Trave g/d.
- 4b :
- 4t :
- 5 :** : **7a+ :** Jeté dans un grand mur dévers, départ avec réglette assez haut.
- 6 : PETITE SOURIS : 6b/+ :** Toit, on part avec la strate en bas, on sort le bombé légèrement par la gauche.
- 7 : KENDO : 7b/+ :** En DA.
- 8 : BELLE GUELLE : 7a :** En DA : **7b :** Vertical dans le mur à trous.
- 9 : PANCRAS : 7a+ :** En DA : **7b+ :** Vertical dans l'angle dévers.
- 10 : NEURALGIE : 6b+ :** DA entre les petits blocs, on remonte le dévers à trous.
- 11 : DOUBLE DETENTE : 7a+ :** En DA : **7c :** Bloc en léger dévers.
- 12 :**
- 13 : THE FISSURE : 6b+ :** Ligne de fissure avec un vieux clou. Expo.
- 14 : RESURGENCE : 7a/+ :** Bloc dévers, on part assis à droite, trave à gauche, sortir par le dévers
- 15 : LE DERNIER DES GEANTS : 7a :** Très grande dalle.
- 16 :** : **7b :** Dévers en DA sortir tout droit. (on le trouve dans le topo de 'Le Rocher des Souris & Alentours' en N°11 et 11b)
- 16b :** : **7a+ :** Idem en sortant sur la gauche avec l'arête

Le 91,1



Création du topo Bernard Theret

Massif sur la butte à gauche du chemin qui mène aux sables du Cul de Chien, à gauche du Bilboquet.

On trouve : 1 circuit jaune, 2 circuits orange, 1 circuit rouge.

1 : CHAUSSON AUX POMMES : 5c+ : On part bien à gauche, on trave à droite, on passe l'angle, on sort ~1,5m après.

2 :

3 :

4 :

5 :

6 : LE TRITON : 6a+ : DA sous le dévers.

7 :

8 : LA DENT DE REQUIN : 6b/+ : DA bien à gauche les 2 mains sur la rampe plate, on trave à droite, on sort par le dévers bien à droite.

9 : COBALT : 6b+/c : Vertical au milieu du mur.

10 : OASIF : 6c/7a : DA à gauche à côté des arbres, on remonte pour aller sur une fissure horizontale, on trave légèrement à droite, et réta.

Sinon on continu la trave à droite, on passe l'angle c'est ~ : **6b :**

11 :

12 :

13 : : **4a :** Vertical à gauche du départ du Orange (*triangle rouge*)

14 : LA PORTE DE PIERRE : 6a/+ : Vertical en léger dévers au départ du 4 orange.

15 : LE SURPLOMB DES HUMBLÉS : 6a+ : Dévers

16 : LAMELLE-COLLE : 6c/7a : Vertical à grats à gauche de la fissure. On part avec le gros trou.

16b : LA LAMELLE : 5c/6a : Vertical, on remonte avec la fissure écaillé sur la droite.

17 : L'ARÊTE A BOSSES : 6a : Angle en oblique sur la droite. A gauche du bloc.

18 : FOND DE GRES : 6b : DA au plus loin entre les blocs, on trave en horizontal, on sort par le bombé au niveau de la flèche jaune.

19 : FORÊT NOIRE : 6a+ : Vertical en léger dévers.

20 : : **5c/6a :** Vertical à gauche du 8 orange, sans la grosse prise à droite. (*triangle rouge*)

21 : PACHYURE : 6b : Vertical.

22 : LE PERCHOIR : 6a+ : Boc du 10 orange. On part au bout à gauche on trave à droite toute la face du 10 orange, on sort à l'angle.

23 : POSE CAFE : 6a/+ : Vertical en DA avec un trou très bas en main gauche, on rejoint le grand creux au milieu du bloc et réta.

24 : PERTE DE MEMOIRE : 6b : Bloc du 16 jaune. On part au bout à gauche, on trave à droite sous le 12 jaune et sortir juste avant l'angle.

25 : LA PLAGE :

26 : THE PENTE : 4c : On part à droite du bloc, on trave à gauche, on sort par le 3 rouge.

27 :

28 : LE SOUS PLOMB : 6c : DA sous le dévers.

29 : DERNIER QUARTIER : 6a+ : Bloc du 34 rouge. On part assis à gauche, puis sortir par le rouge.

Création du topo Bernard Theret

30 :

31 : **LES PIEDS-NICKELES** : 6c+/7a :

32 : **PRÊT A PORTER** : 6a+ : DA au pied de l'angle. Bloc à gauche de 30 rouge.

33 :

34 :

35 : **LE GRAND DIEDRE** :

36 : **FEUILLE MORTE** :

37 :

38 : : : Da du 18 rouge.

39 : **LE SUR-PLOMB OCRE** : 6c/7a : Vertical haut et expo en léger dévers.

40 :

41 : **LUMIERE CENDREE** : 6a : DA sous l'angle, dos à l'arbre. Bloc du 20 rouge.

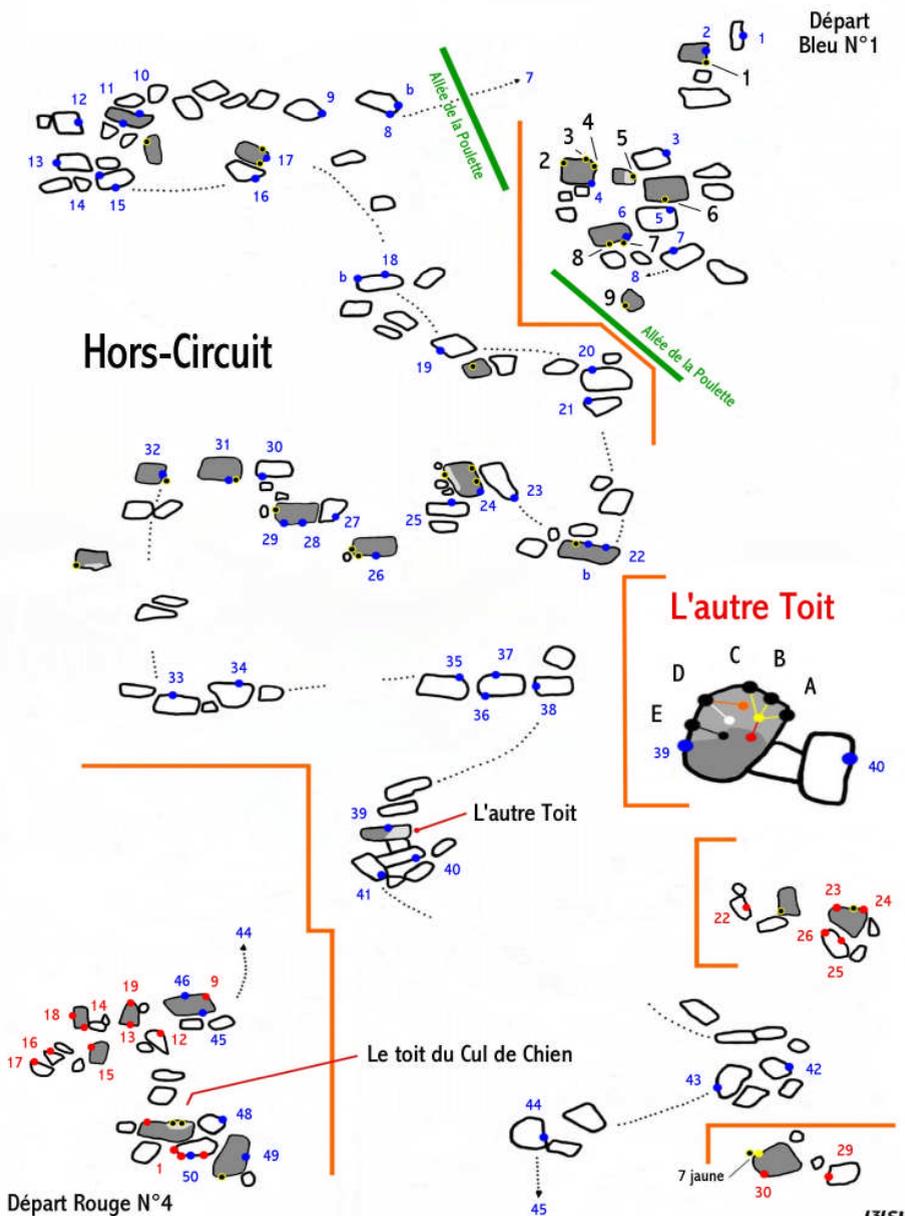
42 : **LA VEINE DIEDRE** : 6a+ : Vertical dévers en départ assis, on remonte le dièdre et réta.

43 :

44 :

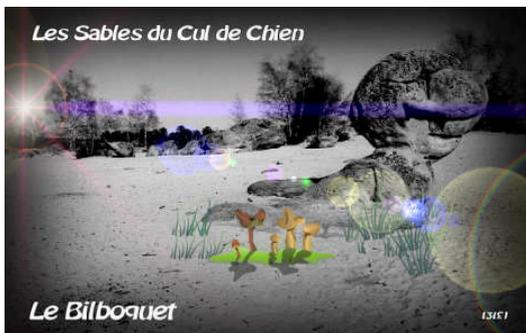
45 :

Création du topo Bernard Theret Le Cul de Chien



Création du topo Bernard Theret

Les Sables du Cul de Chien et son Bilboquet



Au Cul de Chien on trouve : 1 Circuit Jaune PD+/AD- de 58 N°
1 Circuit Bleu D de 50 N°
1 Circuit Rouge TD/+ de 30 N°

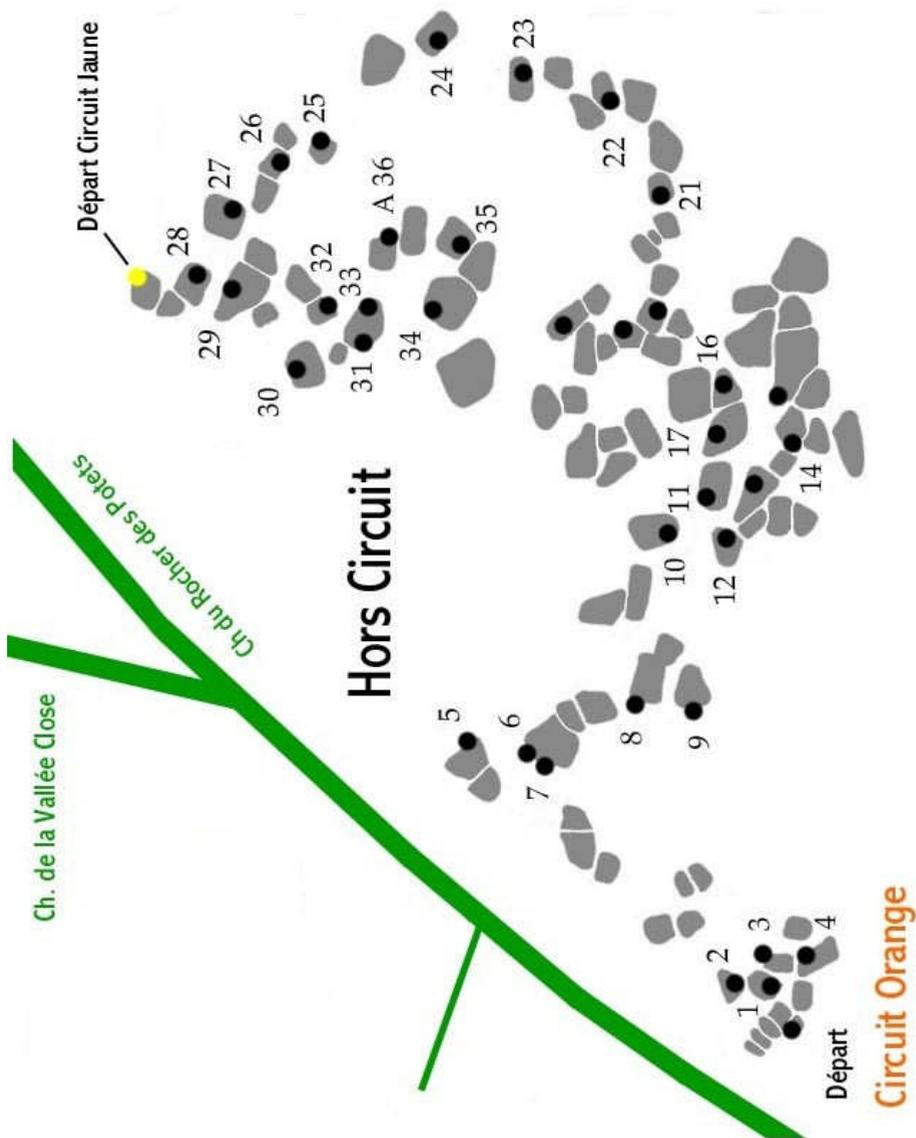
1 : **GROS VENTRE : 6b+/c** : Vertical dévers à l'angle gauche du N°2 bleu.

- 2 :
- 3 :
- 4 :
- 5 :
- 6 :
- 7 :
- 8 :
- 9 :
- 10 :
- 11 :
- 12 :
- 13 :
- 14 :
- 15 :
- 16 :
- 17 :
- 18 :
- 19 :
- 20 :
- 21 :
- 22 :
- 23 :
- 24 :
- 25 :
- 26 :
- 27 :

Création du topo Bernard Theret

28 :
29 :
30 :
31 :

Le Rocher des Potets



Le Rocher des Potets

129

Edition Pof@Bleau

Création du topo Bernard Theret

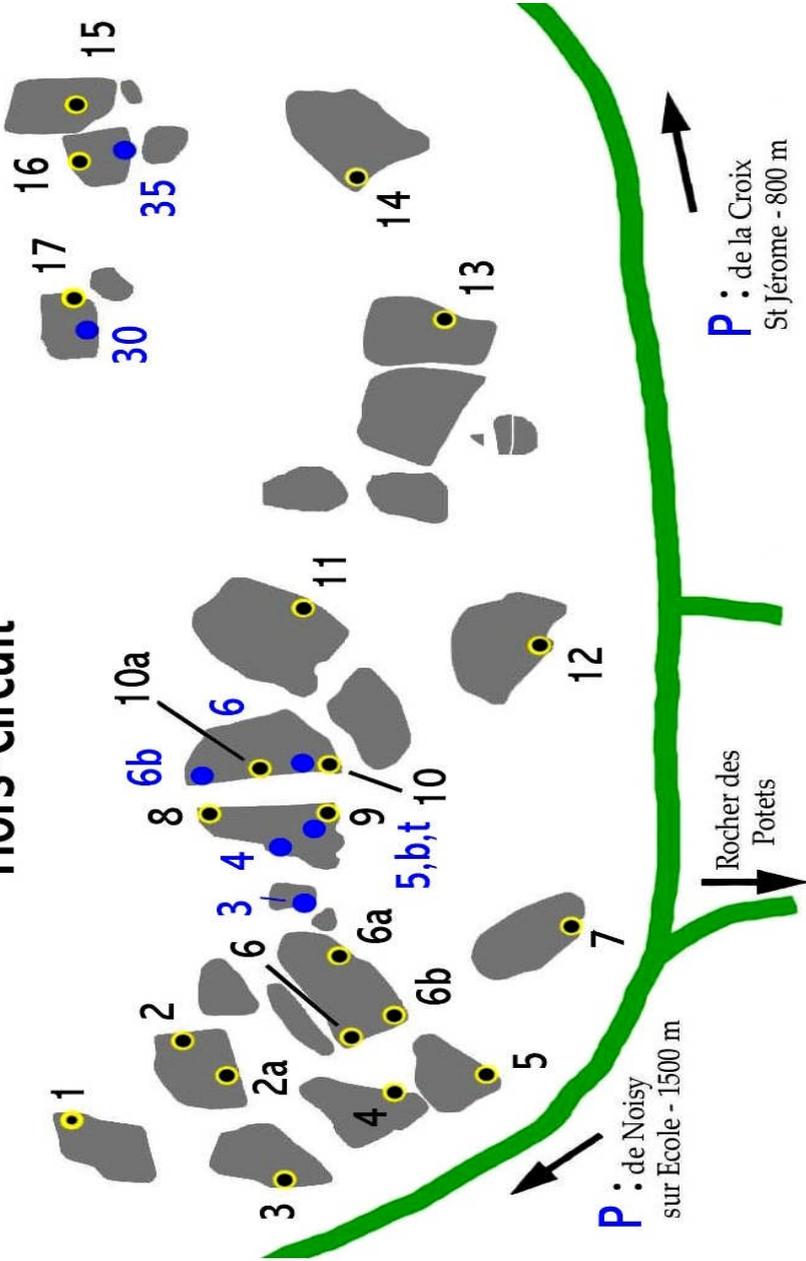
On trouve dans ce petit massif :

1 Circuit Jaune PD de 42 N°

1 Circuit Orange AD de 36 N° et 2 bis

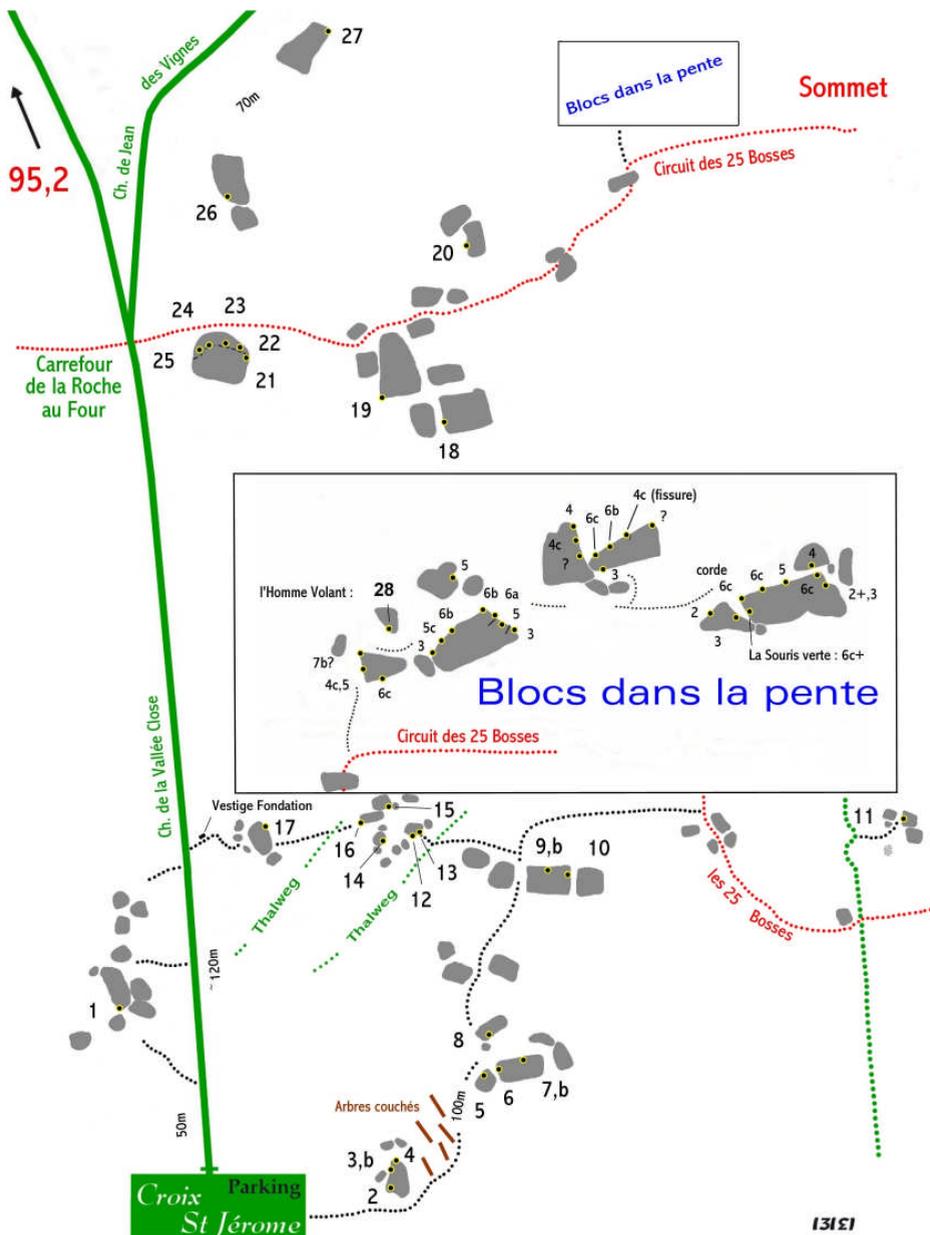
- 1 :
- 2 :
- 3 :
- 4 :
- 5 :
- 6 :
- 7 :
- 8 :
- 9 :
- 10 :
- 11 :
- 12 :
- 13 :
- 14 :
- 15 :
- 16 :
- 17 :
- 18 :
- 19 :
- 20 :

Hors-Circuit



- 1 : OUVERTURE : 5c/+ :** Trave d/g + sortie.
- 2 : UN VERSEMENT : 6b :** Départ dans la face de droite, on trave à gauche, on passe l'angle, on sort au bord de la face.
En sortant par le N°2b c'est : **6b+ :**
- 2b : RENVERSEMENT : 6a+ :** Vertical
- 3 : SIMPLE MOMENT : 6b+/c :** Départ bien à gauche, on passe l'angle, on sort au bout à droite
- 4 : PETIT CONFORT : 6a+ :** On part bien à gauche, on sort au bout à droite de la face.
- 5 : GRANDE SUITE : 6b+ :** On part à droite de l'angle, on trave à gauche, on passe par l'autre bloc, on sort à gauche de l'angle du 2^{ème} bloc.
- 6 : ORAGE : 7b/+ :** trave g/d, 2 faces, sortir au bout à droite par le dévers.
- 6b : LES TALONS : 6a+ :** Vertical.
- 6t : PETITE IBERIE : 7a :** Trave g/d , on part à l'angle debout au niveau de la sorte de cuvette, on sort au bout à droite par le dévers.
En sortant par le N°6b : c'est **CAVALCADE : 7a :**
- 7 : PLUS TARD : 6b+/c :** Trave d/g et sortir.
- 8 : SIMILI POUTRE : 7b+ :** Trave d/g, suivre par N°9 de *NOUVELLE VAGUE*.
En AR : **VIELLE POUTRE : 8a :**
- 9 : NOUVELLE VAGUE : 7a :** Trave d/g et sortir.
- 10 : ROULEAU D'HIVER : 6b+/c :** On part assis à l'angle, main gauche dans la fissure, main droite sur un grat à droite de l'angle, on trave à gauche pour sortir par le 6b bleu.
- 10b : TÊTE EN L'AIR : 6c/+ :** Vertical en DA au milieu du bloc.
- 10t : TÊTE DE PIERRE : 7a /+ :** On part comme *ROULEAU D'HIVER*, on sort par *TÊTE EN L'AIR*.
- 11 : LE POULPE : 7b :** On part ~2m à droite de l'angle, on trave à gauche, on sort après l'arrondi dans la 3^{ème} face au niveau des plaques grattons.
En AR : **7c+ :**
- 12 : REJET POSSIBLE : 6c/7a :** On part à droite du mur en dévers, puis trave à gauche avec les plats du haut.
- 13 : PLAN DE CARRIERE : 7a/+ :** Départ au niveau du trou, on trave à gauche avec le petit rebord, on passe sur l'autre bloc, puis en trave basse au niveau d'un trou ou l'on croise, à l'angle gauche du bloc on remonte, en haut on trave à droite, au milieu du bloc on descend jusqu'au dit trou assez bas, suivre à droite pour rejoindre le gros trou du départ et sortir
- 14 : GRUYERE RAPE : 6b+ :** On part bien à gauche, on trave à droite en descente, on passe l'angle, puis sur la strate du bas, on remonte vers le bleu, puis sortir au bout à droite.
En AR : **6c+ :**
- 15 : TEMINAISONS VERVEUSES : 6c/7a :** Départ sous le toit, on part en arrière, on sort dans le mur.
- 16 : 360° A L'OMBRE : 6b :** Vertical.
- 17 : PIERROT LUNAIRE : 7b :** Bloc du 30bleu, on part bien à droite, on trave à gauche avec les fissures arrondies et évasées puis sortir.

Le Rocher des Souris & Alentours



Ensemble de blocs proche du parking et le long du Chemin de la Vallée Close.

Pour les blocs du **Haut dans la Pente** une brosse et une corde est conseillée.

1 : l'HUÎTRE BLEU : 6c+/7a : Bloc à gauche du chemin de la vallée close, 40-50m après le parking, au début de la pente. Trave en départ assis à l'angle droit, on trave à gauche jusqu'au bout à gauche et sortir.

En aller-retour : **7a+/b** :

2 : FRAÎCHEUR D'UN SOIR : 6b+/c : On part assis bien à gauche du bloc, on trave à droite on passe dessous pour sortir sur la droite. On peut faire des variantes. *A été creusé depuis, courant 2006.*

3 : **4 :** Vertical en dalle au niveau d'une écaille fissure.

3b : **5c/6a** : Vertical en dalle juste à gauche de **3** :

4 : **6a/+** : Vertical à l'angle.

5 : PRISE DE TERRE : 6b : DA. Main droite avec un trou (une phalange), main gauche plat, grattons.

6 : LA MALLE DES INDES : 7a+/b : On part de la petite face à droite de l'angle. On trave à gauche, on passe l'angle, puis les inversées, on remonte par la fissure.

7 : LA FISSURE : 6a : Vertical avec la fissure, on sort légèrement sur la droite.

7b : HAMAC : 6b+ : Départ assis de la fissure.

8 : FONGICIDE : 6a/+ : Petit dévers en départ assis.

9 : CŒUR BRISE : 6c : Départ assis de la fissure.

9b : LE COFFRE FORT : 6b+ : Départ assis de la fissure, puis trave à droite, on sort juste avant la fin du bloc par celui posé au dessus.

10 : LE CORRIDOR : 6b+ : On part assis à gauche (entre les deux blocs) les 2 mains sur une réglette, on remonte sur la droite avec le rebord, puis sortir par le dévers.

11 : **7b** : Dévers en DA sortir tout droit. On est là dans le Mt Pivot Est. (on le trouve dans le topo du Mt Pivot en N°16 et 16b)

11b : **7a+** : Idem DA sortir sur la gauche avec l'arête.

12 : ZONE DE SILENCE : 6a : Vertical dans la face à gauche de l'angle, une fissure arrondie main droite, petite inversée main gauche.

13 : ZONE EROGENE : 6a : Vertical à droite de l'angle.

14 : QUETZALCÔATL : 6c : Dévers. On part bas les 2 mains sur le bac.

15 : LA BRIQUE : 6b/+ : Vertical déversant à l'angle droit du bloc.

16 : TRAVASAURE : 6b+ : Trave g/d. On part bien à gauche sous l'avancée, on trave à droite tout le bloc et sortir.

17 : OXYGENE : 7a+ : Bloc isolé : 100-120 m après le parking. On prend une petite sente en biais sur la droite, puis à droite avant la pente sur 50m, puis à gauche dans la pente entre les blocs. Longue traversée gauche droite (30 mvs). On part très à gauche du bloc, on sort tout au bout à droite en réta.

En Aller Retour (ou Retour Aller) : c'est : **OXYGENE ACTIF : 7c** :

18 : TELEPHONE MAISON : 7a+ : Bloc à droite de *PROUESSE*. Trave droite gauche. On part à côté du petit arbre, on trave à gauche, on passe l'angle, puis l'autre face jusqu'aux plats assez bas, et sortir du dévers légèrement sur la gauche.

19 : PROUESSE : 7b : Vertical à l'angle.

20 :

21 : Vertical : **5c** :

22 : Vertical à gauche du *Toit* : **5c** :

Création du topo Bernard Theret

23 : Toit (flèche rouge) : **6a** :

24 : **YOGI** : **7b** : Vertical dévers en départ assis.

25 : **YOGA** : **7a** : Vertical à droite de YOGI en départ assis.

26 : **EXTRACTION TERRESTRE** : **7b** : On part bien à droite du bloc, on trave à gauche, on remonte le dévers au niveau de l'étrave. A l'origine on ne prend pas le bon trou au plafond de la face à gauche du dévers de sortie.

27 :

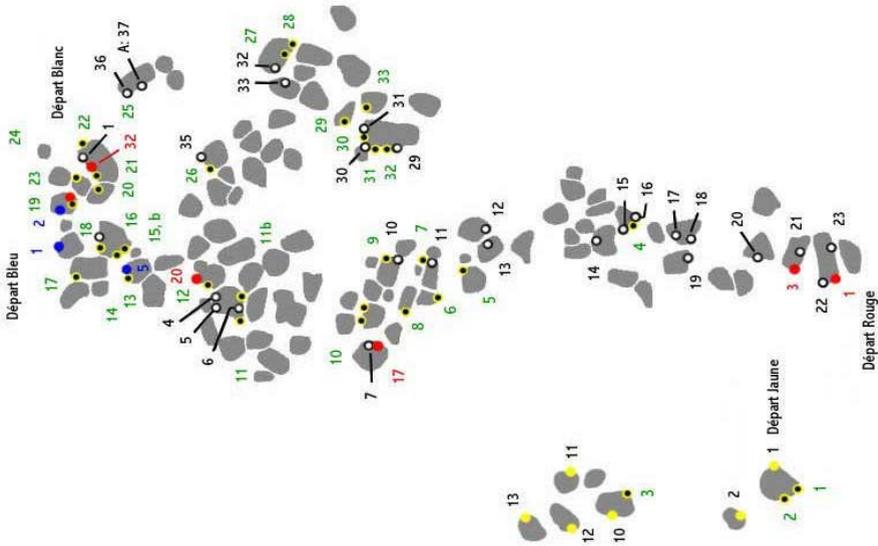
28 : **L'HOMME VOLANT** : **7a+** : Blocs dans la pente. On part assis à droite, on remonte l'angle sur la gauche, sortir en haut.

Le 95,2

Le 95.2

(Chapeau de gendarme)

Hors-Circuit



Création du topo Bernard Theret

Le 95,2 ou Chapeau de Gendarme

C'est un site fragile, l'érosion est très visible, des mises en défend sont en place depuis des années, elles sont efficaces, les sols se stabilisent, la végétation reprend ses droits lentement, il faut donc continuer à les respecter. (ici comme ailleurs)

Les Hors Circuit

- 1 : P'TITE MOUSSE : 6c/7a : Vertical à l'angle.
- 2 : TIR GROUPE : 6c/7a : Vertical en dalle.
- 3 : : 7a+ : En départ bas à droite, on remonte sur la gauche par le dévers.
- 4 : PORTE ETROITE : 6c : Vertical
- 5 : : 7a+/b : DA
- 6 : : 6b : DA
- 7 : : 7c : On part du 11 blanc, on trave à droite pour sortir par le 11b blanc.
- 8 : LE P'TIT TOIT : 6b : DA sous la face de droite, trave à gauche, on passe l'angle, on sort après les plats retaillés.
- 9 : LA PLAGE : 7b : Du 10b blanc, trave basse à droite, sortir à l'angle. 10b blanc en DA ~ 6b+
- 10 : CAPTAIN HOOK : 7b+ : DA sur un bloc entre les 16 et 17 rouge.
- 11 : EXPOSITION UNIVERSELLE : 7a+/b : Vertical à gauche du 6 blanc.
- 11b : : 6a : Trave d/g sortir par le 6 blanc.
- 12 : LE MEDAILLON : 7b/+ : Vertical à droite du 20 rouge, gratton cassé.
- 13 : DON DIEGO : 6c : DA du 5 bleu, oblique à droite.
- 14 : : 7b+ : DA à gauche de BLOC A BERTRAND, sortir sur la droite.
- 15 : BLOC A BERTRAND : 7a+ : Vertical, départ avec la fissure en main droite.
- 15b : LE JETE MICHAUD : 7a+ : Vertical, départ avec la fissure en main gauche.
- 16 : CRUMBLE : 7a+/6b : Vertical, en direct : 7a+ : sinon : 6b :
- 17 : CONGELATEUR : 7a : Vertical en DA sur rondeurs.
- 18 : : 5c/6a : Vertical à droite du 3 blanc.
- 19 : LE SMARTY : 6c/7a : Vertical dans le bombé entre le 2 bleu et le 31 rouge avec l'arête en main gauche..
- 20 : LA POINCENOT : 7a : Sans les prises taillées, sinon 6b.
- 21 : ANGE NAÏF de droite : 7a+ : Avec la réglette en main gauche.
- 21b : ANGE NAÏF : 7c : A droite du 1 blanc et du 32 rouge, en dynamique ou en statique avec un crochetage dans le gros trou.
- 21t : LA TOTALE DE L'ANGE NAÏF : 7c+ : En partant à gauche dans l'angle du 1 blanc.
- 22 : : 5a : Vertical à gauche de l'angle.
- 23 : COINCE ET DANSE : 7a : Bloc en face du grand bloc du 1 blanc. DA, trave à droite, sortir par le dévers qui est ~6b.
- 24 : PETIT FOU : 7a : Vertical, mur.
- 25 :

- 26 : SABOTS D'HELENE / PROFESSEUR PENEL : 7a :** Départ en surplomb juste à droite du 35 blanc, en direct : **7b :**
- 27 : FAUSSE DANSE : 7a+ :** Fosse aux Ours. Vertical à droite du 37 rouge. (c'est le 32b blanc)
- 28 : DANSE AVEC LES LOUPS : 7a+/b :** Vertical à droite de *FAUSSE DANSE*. (c'est le 32b blanc)
- 29 : LE DEBAT BAS : 6c :** En DA sous l'angle.
- 30 : TARTE AUX POILS / LA CROUPE EST PLEINE : 6c+/7a :** (31b blanc) Juste à droite du 31 blanc. Sans les prises à gauche de l'angle du 30 blanc.
- 31 : MISTER PROPER : 7a :** (30b blanc) Vertical à droite du 30 blanc.
-
- 32 : MISS KGB : 7a :** Vertical à droite de *MISTER PROPER*.
Sans la rampe en haut à droite : **7a+ :**
- 33 : LES PIEDS DANS LES PLATS : 7b :** Trave g/d sur le rebord.
- 34 : TEST DE TURING : 7a+ :** (28b blanc) à droite du 45 rouge, sans les inversées.
Le 28 blanc sans l'arête : **5c/6a :**
- 34b : LE ROULEAU : 6b :** Vertical à droite du 28 blanc.
- 35 :**
- 36 :** : **7a+ :** On part avec l'arête à droite du 33 bleu, sortir en oblique sur la droite.
- 37 : FUTURS BARBARES : 7c+ :** Vertical à droite du 25 blanc. Variante directe sans la prise sur le côté : **7c/+ :**
- 38 : TRIPLETTE : 7a :** Départ à gauche (sans la grosse prise à gauche de l'arête), puis dynamiser sur le plat de droite (un peu morpho).
En départ à droite : **6c/7a :**
- 39 : LA RITZ : 7a+ :** Vertical à l'angle.
- 40 : PIERRE PRECIEUSE / LE YANIRO : 7a+ :** Vertical au niveau d'une sorte de fissure en dynamique, en statique c'est *LE YANIRO*.
- 41 : ABSYNTHE : 7b+/c :** Vertical à droite du 38 bleu.
- 42 :**
- 43 :**
- 44 :**
- 45 :**
- 46 :**
- 47 :**
- 48 :**
- 49 :**
- 50 :**
- 51 :**
- 52 :**
- 53 :**
- 54 :**
- 55 :**
- 56 :**
- 57 :**
- 58 :**

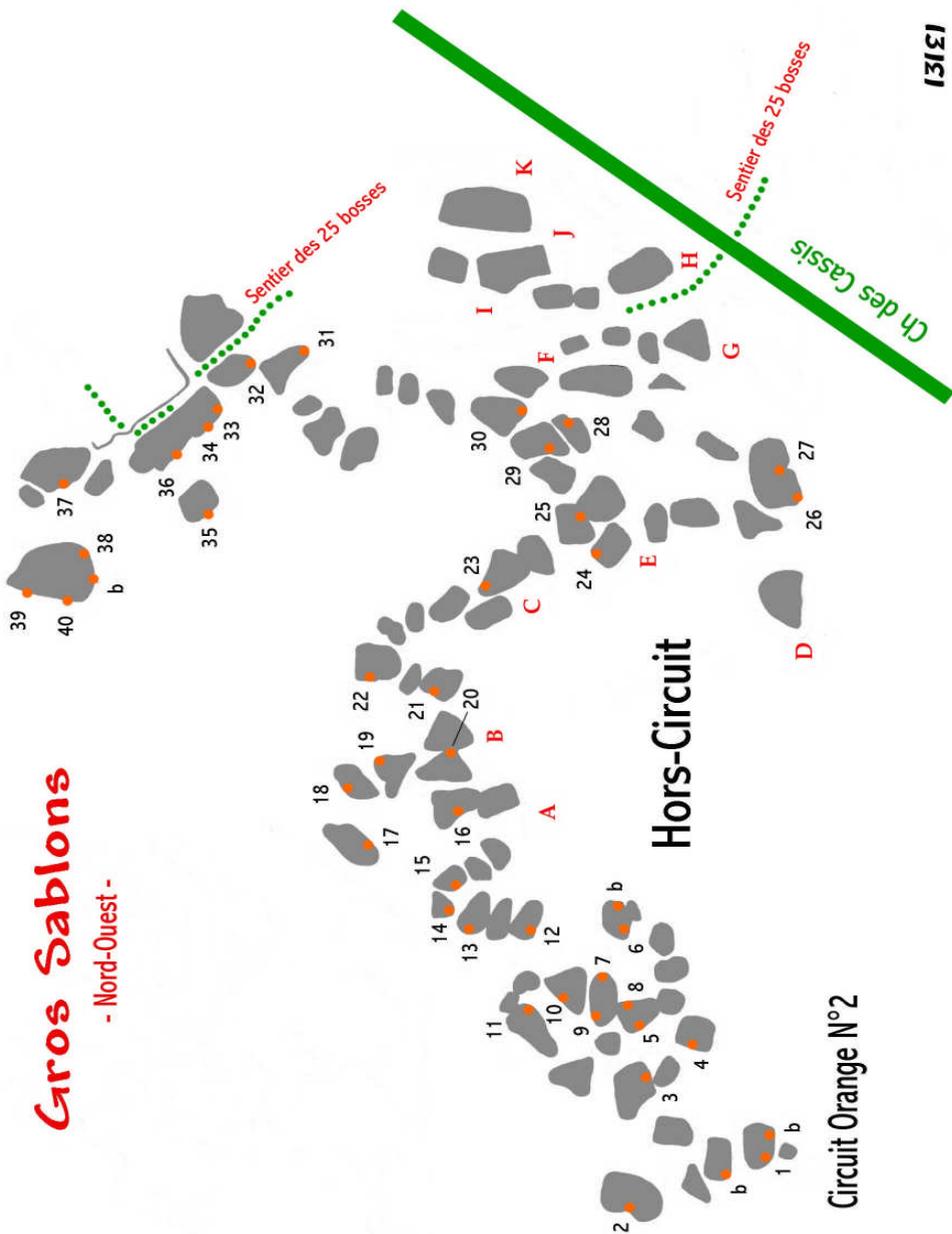
59:
60:

Création du topo Bernard Theret

Création du topo Bernard Theret

Les Gros Sablons

1314



Création du topo Bernard Theret

Les Gros Sablons Nord/Ouest

Ensemble de blocs au bout de la Vallée Close dans la pente à gauche du Chemin des Cassis,

Il est traversé par le sentier des 25 Bosses

On y trouve : 1 Circuit Orange AD de 40 N° et 4 bis.

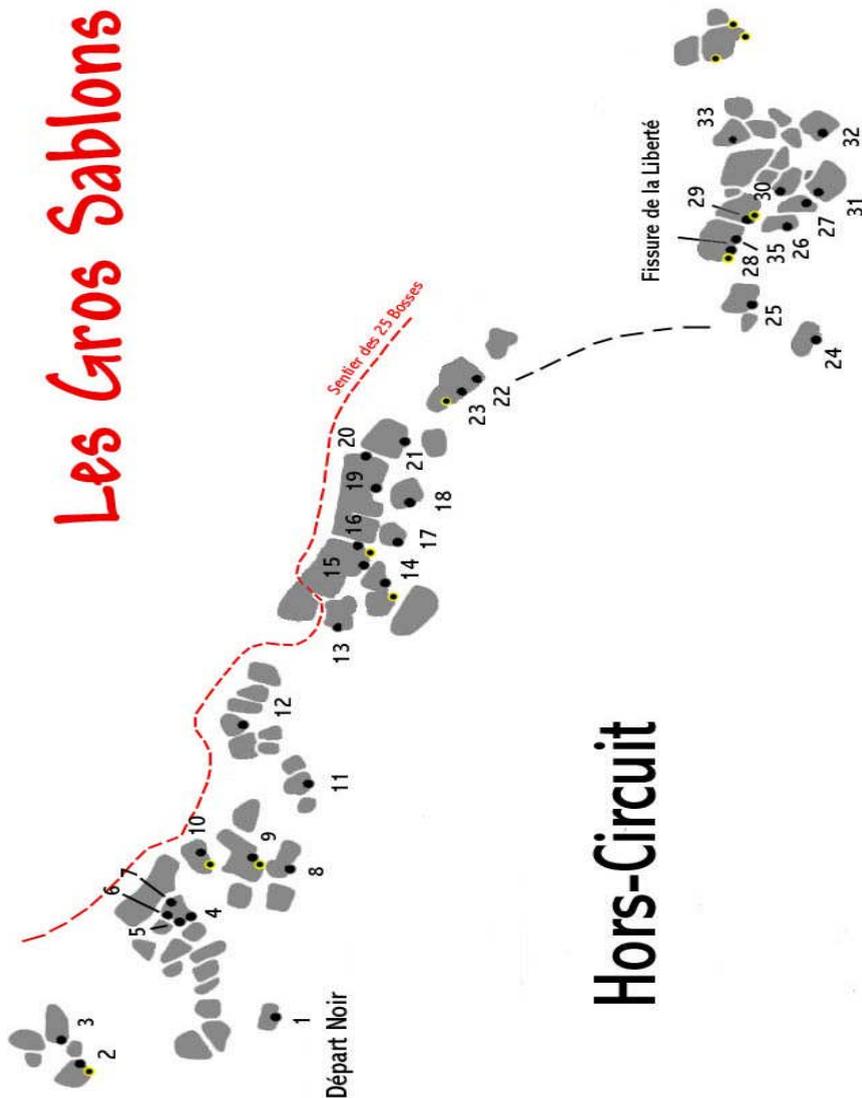
- 1 :
- 2 :
- 3 :
- 4 :
- 5 :
- 6 :
- 7 :
- 8 :
- 9 :
- 10 :
- 11 :
- 12 :
- 13 :
- 14 :
- 15 :

En suivant le sentier rouge des 25 bosses au nord sous la platière à droite on trouve :

1 : L'ANACHORETE : 7c : On part au fond sous le toit, on remonte pour sortir par le dévers.

Attention ici la platière n'est pas stable, danger !

Les Gros Sablons



Hors-Circuit

Les Gros Sablons Sud et Est

142

Edition Pof@Bleau

Création du topo Bernard Theret

On y trouve : 1 Circuit Orange AD+ de 73 N° et 29 bis

1 Circuit Bleu D+ de 52 N° et 10 bis

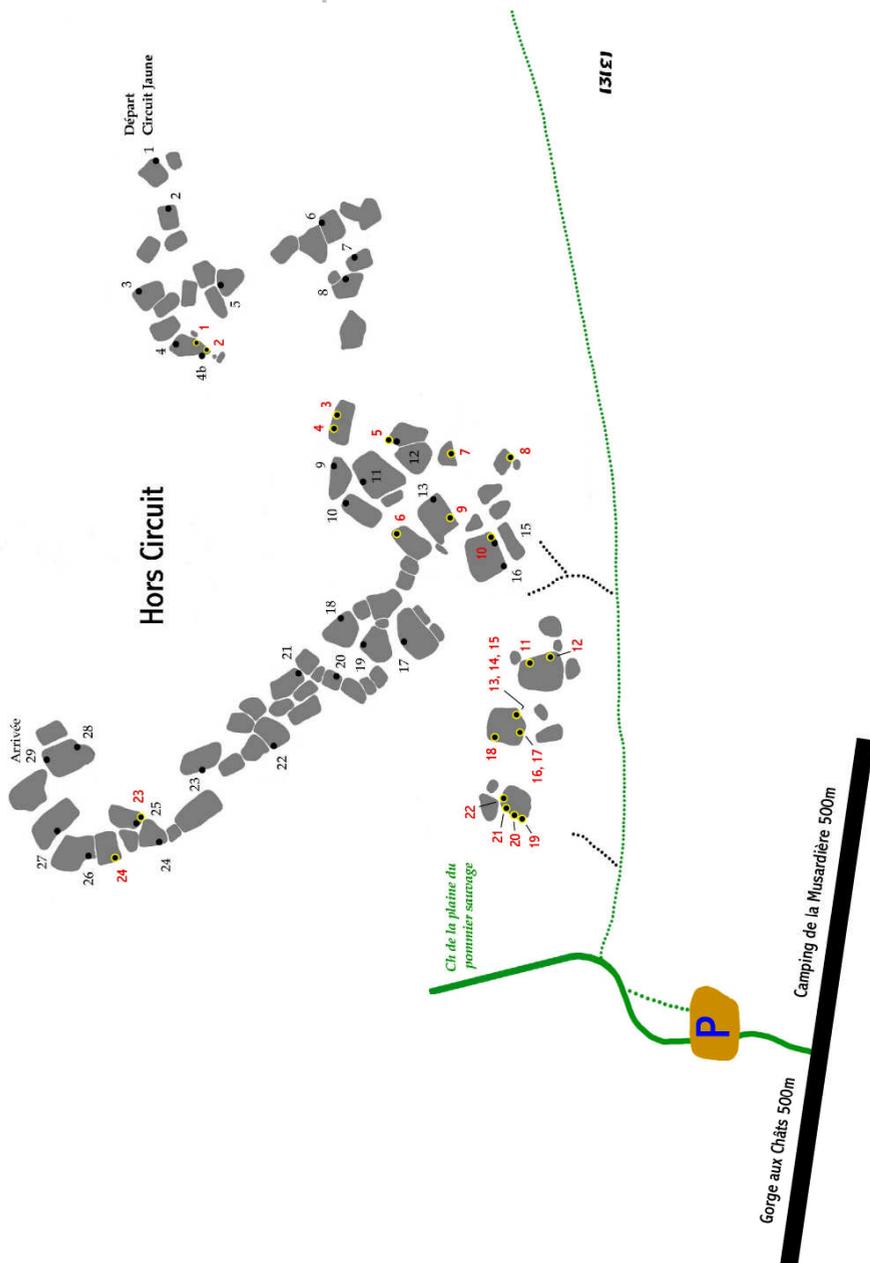
1 Circuit Noir ED+ de 35 N° et 4 bis

- 1 :
- 2 :
- 3 :
- 4 :
- 5 :
- 6 :
- 7 :
- 8 :
- 9 :
- 10 :
- 11 :
- 12 :

Création du topo Bernard Theret

Châteauveau

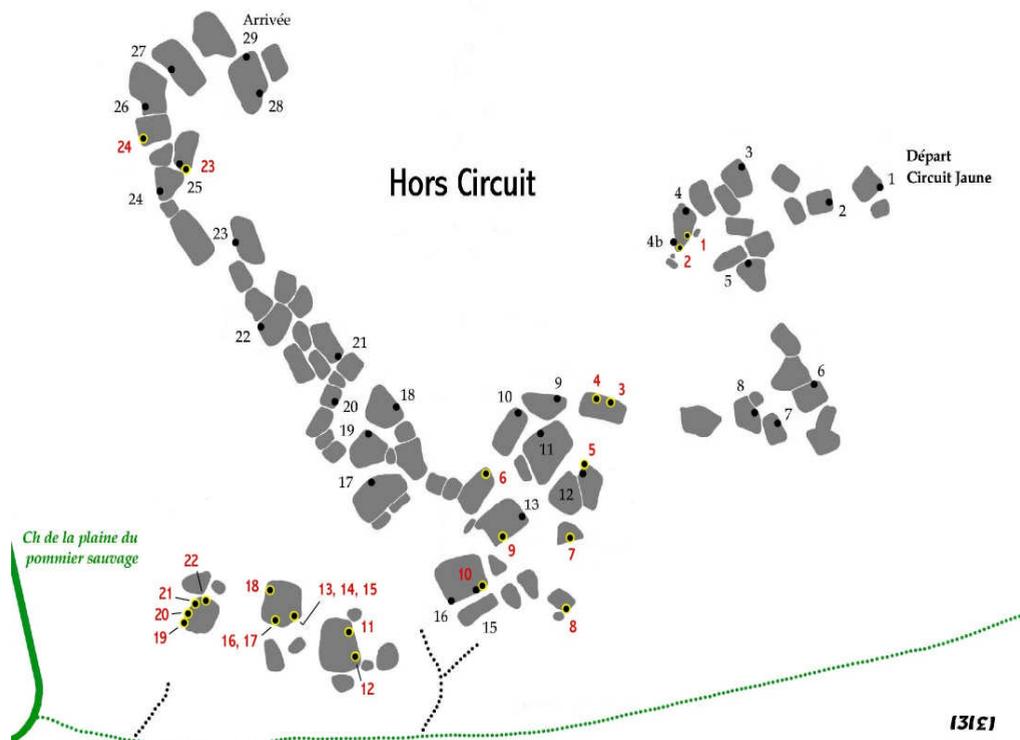
La justice de Chambergeot



CHÂTEAUVEAU c'est le nom donné à tort par les grimpeurs, c'est en réalité **LA JUSTICE DE CHAMBERGEOT**

Dans le massif on trouve un circuit Jaune PD+ de 29 N°.

Création du topo Bernard Theret



- 1 : VENT SEC : 6b+/c :** Vertical ~2m à droite de *COUP DE SIROCO*. On part main droite sur un bon grat vertical, main gauche un grat arrondi.
- 2 : COUP DE SIROCO : 6c/7a :** Vertical d'angle juste à droite du 4bis jaune. Main gauche bonne prise, main droite assez haute sur une pince.
- 3 : Triangle rouge : 5c/6a :** Vertical à gauche du bloc.
- 4 : Triangle rouge : 6a :** Vertical en dalle.
- 5 : LE S : 6b+/c :** Vertical, on remonte un rebord sur la droite et réta. Expo.
- 6 : TURBULENCE : 6b+/c :** Départ assis sous le bloc à droite, on remonte le toit par une sorte de dièdre.
- 7 : LE MORCEAU DE SUCRE : 6a+/b :** Petit vertical avec un réta.
- 8 : BONNE COMPAGNIE : 6b/+ :** Départ assis sous le dévers, les 2 mains sur une bonne prise, on va à droite sur une verticale, puis aller chercher l'angle plus à droite, on le remonte.
- 9 : RUBICUBE : 6c/+ :** On part au niveau du triangle rouge de la grande face (il y a un clou pour s'assurer dans le verticale du triangle rouge : 6a/+ : Expo), on trave à gauche, sortir par le dévers (autre triangle rouge : 6a/+ :)

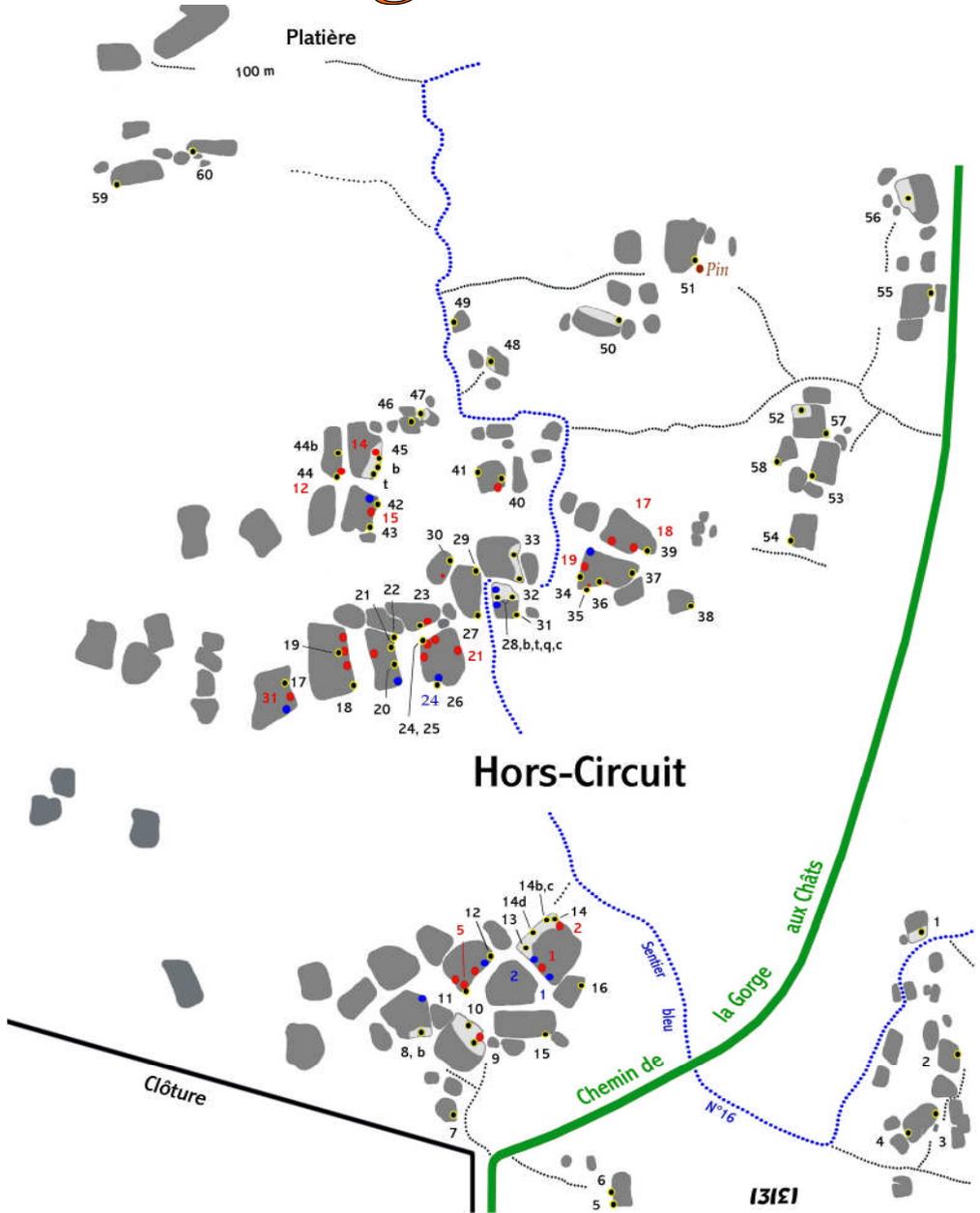
- 10 : PLATITUDE GRESEUSE : 7a+/b :** Trave g/d. On part entre les blocs comme le triangle jaune, puis trave à droite, on passe l'angle plat et très arrondi, (on passe devant 2 triangles jaune) on sort au bout en passant l'angle et réta.
- 11 : LE SAVON DE MARSEILLE : 6a/+ :** Vertical à droite du bloc. On part les mains dans une fissure horizontale sous le toit du bloc.
- 12 : FRONTON : 4b :** Petit vertical.
- 13 : CHEMIN DE PIERRE : 5c/+ :** Vertical en dalle.
- 14 : GRAND CHEMIN : 6c/7a :** Même départ que *CHEMIN DE PIERRE*, trave à droite, on remonte au niveau de la rampe.
- 15 : CHEMIN DE TRAVERSE : 7a/+ :** Même départ que *GRAND CHEMIN*, sous le dièdre on continu en trave à droite, réta sur la petite marche.
- 16 : PAUSE B : 5c+/6a :** Départ assis les 2 mains dans la bonne prise, on oblique légèrement à gauche et sortir.
- 17 : KERVOLINE : 6c/7a :** Même départ que *PAUSE B*, puis trave à gauche, sortir par le bombé.
- 18 : TIR A L'ARC : 6a+/b :** On part assis sous le bloc les 2 mains dans une bonne, on remonte par la fissure à gauche.
- 19 : PIED D'ALOUETTE : 6a :** Vertical à l'angle droit du bloc.
- 20 : EOS : 7a+/b :** Vertical en départ assis sous l'angle droit du bloc.
- 21 : GOLDEN ROC : 6b+/c :** Vertical en départ assis sous le large rebord.
- 22 : PERLIM : 6c/7a :** Départ assis sous le dévers entre les blocs (si on sort tout de suite sur les plats et réta : **6b/+ :**), sur les plats du haut on trave à droite, on rejoint un large rebord, sortir en vertical. C'est la sortie de *GOLDEN ROC*.
- 23 : CHAT DE GOUTTIERE : 7a+/b :** Bloc du 25 jaune. On part du 25 jaune, on trave à droite, on passe l'angle arrondi sur des plats, on rejoint un rebord que l'on suit, puis aller chercher le rebord du haut et sortir.
- 24 : DERATISATION : 6c/+ :** A droite du 26 jaune. On part assis sous le petit toit, trave à gauche, on passe l'angle, puis sortir.

Il y a d'autres combinaisons sur le bloc des N°19, 20, 21, 22.
Une brosse pourra être bien utile pour certain bloc



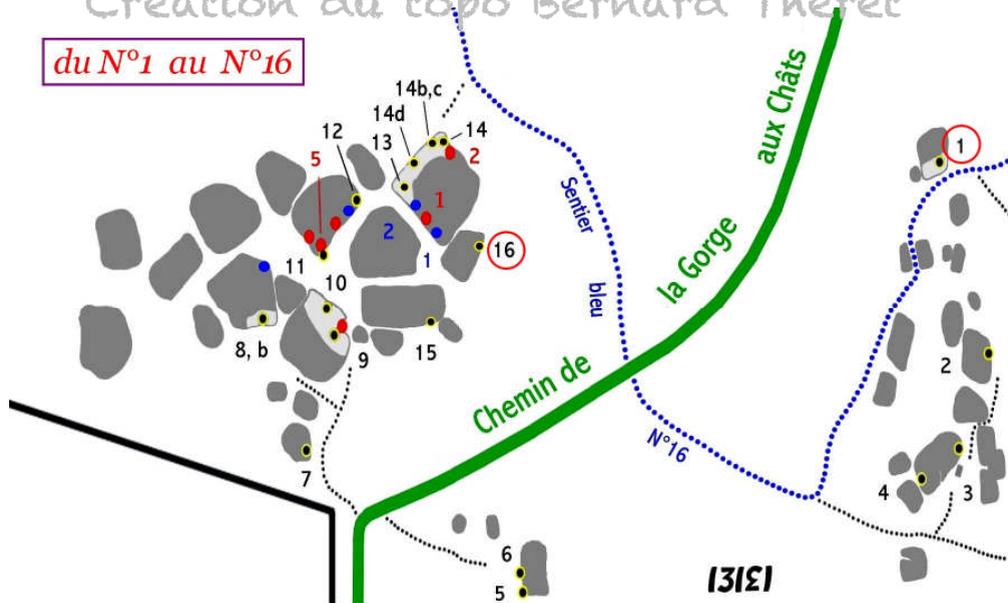
Création du topo Bernard Theret

La Gorge aux Châts



Création du topo Bernard Theret

du N°1 au N°16



1 : LE RESSORT TITAN : 7a+/b : Départ assis les 2 mains dans le super bac, on part à droite en épaule, on ramène la main gauche, on rejoint le rebord, on trave à gauche sur les plats du haut, on passe l'angle, on sort au bout à gauche.

2 : MACHINE HEAD : 7b/+ : On part (~1,5m à gauche de la ligne de fissure verticale) avec des plats grattons arrondis, on ramène main gauche à la main droite, on trave à droite puis sortir par la ligne en forme de fissure et les replats du haut.

3 : CHAHUTOR : 6c/7a : Départ assis de l'angle déversant à droite de la face, sortir sur le bombé. (très légèrement à gauche)

4 : PETER PAN : 7a+ : Départ assis, (le début peut être humide) main gauche dans un trou (3 doigts), main droite en épaule sur la rampe oblique. On trave à droite, on passe par les plats de l'angle fuyant, on continu dans la face, on sort au 2/3 de la face, on va chercher une petite horizontale bien loin en main droite, puis main gauche au dessus dans la bonne prise et sortir.

5 : SUR LE FLANC : 5c : Vertical à l'angle droit du bloc

6 : PLAN DE VOL : 6b+/c : Vertical au milieu du bloc en départ assis avec l'inversée. On sort légèrement sur la droite.

7 : PREMIER JUS : 6a+ : On part assis à gauche, les 2 mains sur le rebord, on trave à droite, on sort au bout sur les plats. On peut faire un départ assis sous l'écaille un milieu du bloc : 6a/+ :

8 : PRESOMPTION D'INNOCENCE : 7a+ : On part assis sous le toit. On sort sans utiliser l'angle à droite.

8b : LES MAINS PLEINES : 6c+ : On part comme *PRESOMPTION D'INNOCENCE*, on sort sur la gauche au niveau de la fissure.

9 : L'AMI SANGLIER : 6c : En départ du bas (du 4 rouge)

10 : LE PARE DESSUS : 7a+ : On part sous le bloc à droite. On remonte sur le rebord du dessus. On trave à gauche pour sortir à l'angle après la dalle.

En sortant par la dalle : **6b :**

11 : OMBRAGE : 6b+ : Départ assis du rouge n°5 de l'angle (qui est *ARBUSTE SACRE* : 5c+ :)

12 : DE LA VIE DANS L'ART : 8a : Trave d/g de tout le bloc, sortir par le rouge à l'angle.

13 : REVEILLE MATIN : 6b : On part sous le bloc, on trave à droite, sortir par le 2 bleu.

14 : NEIGE D'AUTOMNE : 7a : Vertical en DA du 2 rouge sur aplats à droite du 2 rouge.

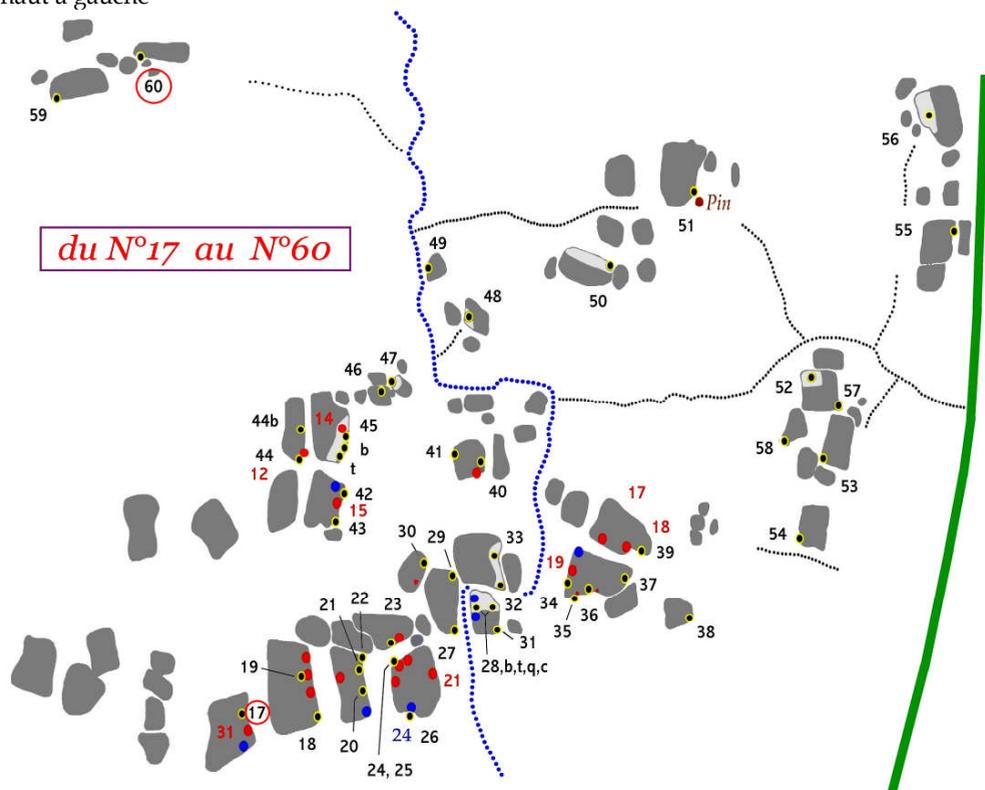
14b : POKEMON : 7b+ : DA sous le devers puis réta. En Départ debout : **6b+ :**

14c : MAGNETON : 7c+ : DA comme *POKEMON*, on sort léger sur la gauche par le dévers de l'angle arrondi. (morpho)

14d : AJNA : 8a+ : On part sur le rebord bien à droite au niveau de la fissure, on trave à gauche pour sortir dans l'angle arrondi de *MAGNETON*

15 : RON-RON : 7a+/b : On part à gauche, les deux mains sur la rampe plate déversante, on trave à droite, on descend l'angle, puis les plats (en passage bas), réta à droite et sortie en dalle.

16 : MUR DU FEU : 7a : Vertical légèrement en oblique sur gauche. On part main droite sur un grat arrondi, main gauche grat horizontal, on va chercher un grat (assez bon) bien haut à gauche



- 17 : LA GREVE DES NAINS : 6b+/c :** Bloc du 31 rouge. Départ assis dans la petite conque à droite. On remonte sur la gauche avec la fissure fuyante et l'inversé du dessous pour rejoindre le rouge. On ne reprend pas la bonne prise sur la rampe au dessus. (morpho)
- 18 : FINALITE SANS FIN : 8a+ :** Trave basse g/d de tout le bloc, sortir par le 29 rouge.
- 19 : ECAILLE DE ROCHE : 6c :** C'est le direct léger à droite du 28 rouge (qui est BERGERONNETTE : 5c :) sans la grosse prise du 28 rouge.
- 20 : GOSPEL : 7c+, 8a :** Vertical à gauche de RUBIS. La cotation est selon (pied dans le trou à gauche ou pas)
- 21 : RUBIS SUR ONGLE : 7b+ :** Vertical au milieu du mur.
- 22 :** : 6c/7a : Arête à droite de RUBIS SUR ONGLE.
- 23 : TRAVAUX FORCES : 6b+/c :** On remonte en oblique sur la droite avec le rebord. Passe au dessus du roug
- 24 : PIERRE VICIEUSE : 6c/+ :** Vertical (éliminante) du triangle rouge (*Cerf volant*: 6b : à gauche du 25 rouge). On part avec l'inversée, puis main droite assez haute sur une réglette arrondie.
- 25 : LE COMPLET : 7a/+ :** Trave g/d. On part du triangle rouge, (*Cerf volant*) (Le 25 rouge c'est Le Cyclope : 5c :) avec les verticales, on trave à droite, on passe le rouge (n°25), le bleu (n°24), on continu à droite, sortir par le rouge n°21 Golgotogratte : 5c/+ : ça fait un ½ tour de bloc. En AR : 7b+ : c'est LE COMPLET VESTON, on ressort par le triangle rouge du départ.
- 26 :** En partant du début du 24 bleu, trave à droite sortir par Golgotogratte, c'est ENTRAVE : 6c :
- 26 :** En partant du début du 24 bleu, trave à gauche sortir par Cerf Volant, c'est FICTION : 6c :
- 27 : PLATS DE SAISON: 6c :** Vertical d'angle dévers. En DA : 7a/+ :
- 28 : LAIT CAILLE : 6b :** Départ assis sous le 27 bleu, les 2 mains sur l'écaille tout en bas, on sort par le 27 bleu. (on le trouve aussi sous le nom de ALLÔ ! LA TERRE)
- 28b : U.H.T. : 6c/+ :** On fait LAIT CAILLE, on niveau du 27 bleu on continu à gauche sur le rebord, on descend, puis réta en bas.
- 28t : LA RITOURNELLE : 7a+ :** DA du 27 bleu, trave horizontale à gauche et réta.
- 28q : HUMERUS CLAUSUS : 7b :** DA à gauche du dévers du 27 bleu, on trave horizontalement pour rejoindre le DA du 27 bleu et sortir par celui-ci.
- 28c : LONGUE CONSERVATION : 7b+ :** On fait HUMERUS CLAUSUS puis on continu par U.H.T. ainsi l'arrivée est au point de départ !
- 29 : CHÂTS MAN : 6b/+ :** On part une main sur la prise à gauche dans le dévers, l'autre sur l'arrondi d'angle à droite. On part sur la droite pour sortir sur des plats.
- 30 : LA FEUILLE : 6a+/b :** On part bien à droite, on trave à gauche pour sortir par le triangle rouge.
- 31 : UN MERCREDI SAINT :**
- 1 : On part assis bien à gauche, on trave à droite pour sortir avec l'angle du sommet : 6b+ :
- 2 : On part assis à droite du sommet les mains sur les plats, on trave jusqu'au bout à gauche puis retour comme 1 et sortir : 7a :
- 32 : MAUDITE ARÊTE : 6b/+ :** En départ assis : 7c : (on le trouve aussi sous le nom de TOUR D'IVOIRE)
- 33 : SA PELLE AU LOGIS : 7a :** On part en bas entre les blocs par la fissure, on la remonte puis on oblique à gauche et sortir par le mur bombé.

Même départ sortir par la goulotte centrale c'est **Mr HYDE : 6b+** : en sortant à droite de l'angle sur les plats c'est : **Dr JEKILL : 6b** :

En partant bien à droite du bloc, trave à gauche finir par la sortie de **SA PELLE AU LOGIS**, c'est **VARIASPAL : 7a** :

34 : ANAR CHIC : 6c+ : Vertical à droite du 19 rouge.

35 : : **6c+** : Vertical dévers en oblique à gauche. Du départ du triangle rouge on va sur la gauche, sortir par le bombé.

36 : COUP DE SIROCO : 6b : Vertical à gauche du triangle rouge de droite. Inversée, plat, épaule droite, main gauche en haut assez loin.

37 : DEVELOPPEMENT GRATUIT : 6a+/b : On part assis les 2 mains sur la rampe à gauche du grand trou. On va à droite sur le gros trou, puis sur un rebord assez haut, et sortir la dalle tout droit.

38 : PAIN DE GRES : 6a+/b : On part bien à droite de l'angle, on trave à gauche, on sort à l'angle.

39 : OPERA TCHETCHENE : 7a+ : En départ assis du 18 rouge, on remonte l'arête sur la gauche.

40 : MARS ATTAQUE : 6b+/c : Mur à grats. On part main droite avec un arrondi en demi lune.

41 : LE CAMPAGNOL : 6a+/b : On part bien à gauche, on trave à droite, on passe l'angle, puis sortir dans le dévers du rouge.

42 : L'ACCENT : 6a+/b : Départ bas avec la bonne prise juste à gauche de l'angle du bleu. Vertical, puis trave à gauche, sortir bien à gauche de la fissure.

43 : : **7b** : On part assis sur le petit bloc avec l'inversée basse.

44 : DA du 12 rouge : 6a+/b : Départ assis, on remonte l'angle.

44b : GRIS SOURIS : 6a+/b : On part assis bien à droite du bloc. On remonte sur la gauche avec le rebord, on sort au niveau du 12, b rouge.

45 : LA SELLE de droite : 6a+ : Vertical.

45b : LA SELLE du milieu : 6b : Vertical.

45t : LA SELLE de gauche : 6b : Vertical.

45q : UN FRANC DU KILOMETRE : 7a : On part très à droite du bloc. On trave à gauche pour sortir par le 14 rouge qui est **ARACHNEE : 6b** :

46 : L'EXCLU : 6b+ : Vertical, mur grats arrondis.

47 : STORMROC : 7a+ : Toit + verticale. On part sous le bloc, les 2 mains sur la grosse prise.

48 : KATAGENA (le basculeur) : 7a+ : Bloc à droite dans pente en montant par le sentier bleu n°16, en DA. Dévers

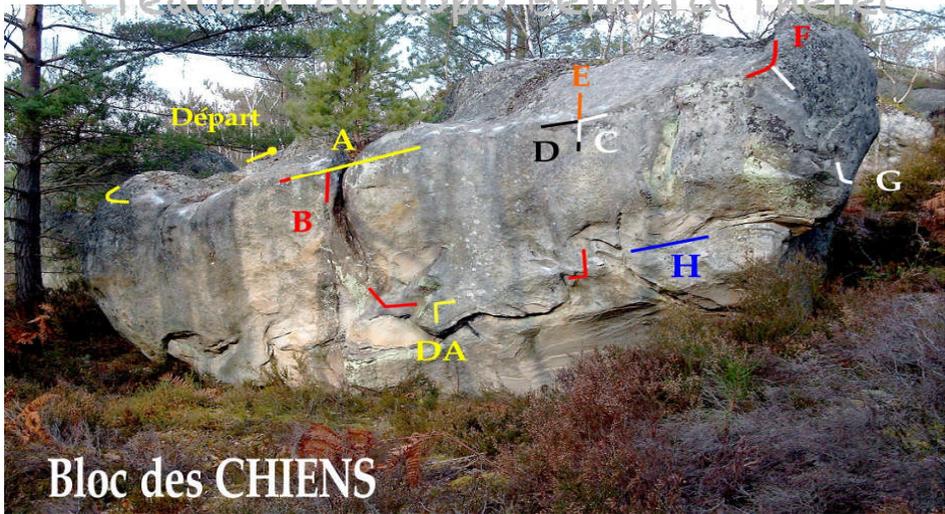
49 : L'ESCALIER DEROBE : 6b+ : Bloc juste au bord à droite en montant le sentier bleu n°16. En DA au pied de l'angle, on le remonte, on suit la rampe, on sort à gauche de l'angle du haut.

50 : BANQUISE : 7b : Trave g/d de tout le bloc, sortie sur plats au bout à droite.

51 : LE CERBERE : 6c : Trave g/d. On part juste à droite du Pin les 2 mains sur un rebord oblique, on trave le mur ocre, après on fait toute l'autre face, sortir au bout. Le vertical en départ assis juste après le départ (1m) de **LE CERBERE**, c'est ~ : **5c+/6a** :

52 : PIEGE A LOUP : 7a : Dévers. Réglette horizontale, bord droit, puis le haut.

53 : BLOC DES CHIENS : *Toutes les combinaisons ne sont pas décrites*



Bloc des CHIENS

- 1 : CHIEN ERRANT : 7a+ : (*version courte*) Départ puis trave g/d. 2 faces sortir à droite en suivant les plats du haut en **F**
- 2 : CHIEN ERRANT : 7b+ : En AR 7c+/8a : Comme 1, au bout en **F** redescendre le bombé, pour finir à droite et sortir par **G**.
- 3 : CHIEN MECHANT : 7b+ : (*version courte*) Départ, descendre en **B**, trave basse à droite, on remonte en **C**, puis à droite pour sortir en **F**.
- 4 : CHIEN MECHANT : 7b+/c : En AR : 8a : Comme 3, puis en **F** descendre pour sortir à droite en **G**. Peut se faire à l'envers.
- 5 : CHIEN MECHANT : 7c+/8a : (*par le bas*) Comme 4, descendre par **B** on suit en **H**, sortir au bout à droite en **G**.
- 6 : MAITRE CHIEN : 8a+/+ : Départ, on suit en **A**, puis descendre par **D**, puis trave basse à droite par **H**, on remonte à **F**, puis retour au départ.
- 7 : CHIEN ENRAGE : 7b+ : Départ, descendre par **B**, trave à droite puis remonter à **D**, retour au départ.
- 8 : CHIEN ASSIS 1 : 6c+/7a : Départ Assis (DA) en bas de la fissure, légère trave basse à droite jusqu'à la bonne prise, puis sortir tout droit sur les plats en **E**.
- 9 : CHIEN ASSIS 2 : 7a/+ : Comme 1, puis **C**, puis sortie en **F**.
- 10 : CHIEN ASSIS 3 : 7a+/b : Comme 2, puis sortie par **G**.
- 11 : CHIEN ASSIS 4 : 7b/+ : Comme 1, puis **D**, retour au Départ (à gauche).

En partant avec la bonne prise à droite de CHIEN ASSIS (*sous D et C*) on trave à gauche, on remonte la fissure en **B**, puis faire :

- 1 : la trave à gauche jusqu'au Départ : 7a :
- 2 : la trave à droite sur les plats sortie en **F** : 7a :
- 3 : Comme la précédente en sortant par **G** : 7a+ :

CHIEN ASSIS avec boucle **1 : 7c** : Comme *CHIEN ASSIS 1* (N°8 ci-dessus), on remonte à D, puis trave à gauche, puis descendre par **B**, puis trave basse à droite pour remonter par D, (c'est la boucle), puis retour sur la gauche au départ.

CHIEN ASSIS avec boucle **2 : 7b+** : Comme le précédent à la fin de la boucle en D/C, trave à droite pour sortir par **F**.

CHIEN ASSIS avec boucle **3 : 7b+/c** : Comme le précédent, puis sortie par **G**.

54 : DROSOPHILE : 7a+/b : Trave g/d. On fait 3 faces. On part dans la face juste à gauche de l'angle, on passe le 1^{er} angle, puis la face descendante, le 2^{ème} angle, la face, le 3^{ème} angle, puis la dernière face, on sort dans la dalle, (on peut faire le tour du bloc) ~1,5m après l'angle. En **AR : 7b+** :

55 : LUNE ROUSSE 1 : 6b/+ : Trave g/d. On part très à gauche sur l'autre petite face. On passe l'angle, on sort par la fissure arrondie oblique.

LUNE ROUSSE 2 : 6b+/c : comme 1, sortir 1 m à droite dans le dévers.

LUNE ROUSSE 3 : 6c/+ : comme 2, sortir 1,5 m à droite dans un dévers en forme de rouleau.

LUNE ROUSSE (intégrale) : 6c+/7a : comme 3, sortir par la dalle du petit bloc après la fissure.

56 : VIE SAUVAGE : 7a : Dévers. On part en bas à droite dans les cailloux avec une inversée. On va sur une petite réglette, puis les plats du haut et sortir.

57 : : **6c/+** : Trave d/g et réta de la face.

58 : : **6b+** : Trave g/d des 2 faces.

59 : : **8a** : Trave g/d

60 : : **7a+** : Trave g/d de la face et réta.

Création du topo Bernard Theret

Adhérence = Smearing
Angle = Angle
A l'opposé = Opposite
Après = After
Arbre = Tree
Au Milieu = In the middle
Au milieu du mur = In the middle of the wall
Au niveau (de) = At ... (crack)..... level
Au bout à droite = Completely right
AR = aller retour = There and back
Arrondi = Rounded
Assez Haut = Quite high
Avant = Before
Bac = Jug
Becquet = Spike
Bien à droite (gauche) = Very to the right (left)
Bloc = Boulder
Bossette = Boss
Creux = Pocket
Dalle = Slab
Dessus (au) = Above
Dessous (en) = Underneath
Départ = Start
DA = départ assis = Sitstart
Départ bas = Low start
Départ du bloc = Beginning of the problem
Départ du sol = Start from the ground
Départ au fond = Start from the bottom
Descendre = Going down
Devers = Overhang
Dièdre = Dièdre/corner
Droit (e) = Straight
d/g = droite/gauche = right/left
Ecaille = Flake
En partant du bloc = Starting from the boulder
En partant du sol = Starting from the ground
Entre = Between
En face = Face to
En haut = At the top
Face (de la) = Face (of the)
Faire = To do
Fissure = Crack
g/d = gauche/droite = left/right
Gauche = Left
Grat, gratton = Crimp
Gros = Big
Horizontal (e) = Horizontal
Inversée = Undercling
Juste à droite (gauche) = Just to the right (left)
Le bombé = The belly
Main = Hand

Mono, bi doigts = One-finger pocket, two-fingers pocket
Mur = Wall
Oblique (en) = Obliquely
On continue à droite (gauche) = We continue to the right (left)
On descend = We go down
On fait = We do
On part = We Start
On part debout = We do a stand up start
On part sous = We start under
On remonte = We go up
On rejoint = We join
On sort = We exit
On sort tout droit = We exit straight up
On suit à droite (gauche) = We go on traversing to the right (left)
On trave à = We traverse to the (right or left)
Petit = Small
Pied = Foot
Pince = Pinch
Pincette = Small pinch
Plat = Slopper
Par la face = Through the face
Prise = Hold
Rampe = Ledge
Rebord = Edge
Rejoindre = To join
Réta = Mantelshelf
Remonter = To go up
Sans utiliser = Without using
Sans prendre = Without taking
Suivre à = Follow to
Sommet = The top of the boulder
Sortir = To exit
Sortir tout droit = Straight exit
Sortie = Exit
Surplomb = Overhang
Sous (le) = Under (the)
Tout au bout à = Extremely (right or left)
Toit = Roof
Traversée = Traverse
Trou = Hole
Très à droite (gauche) = Very to the right (left)
Très haut = Very high
Vertical = Vertical