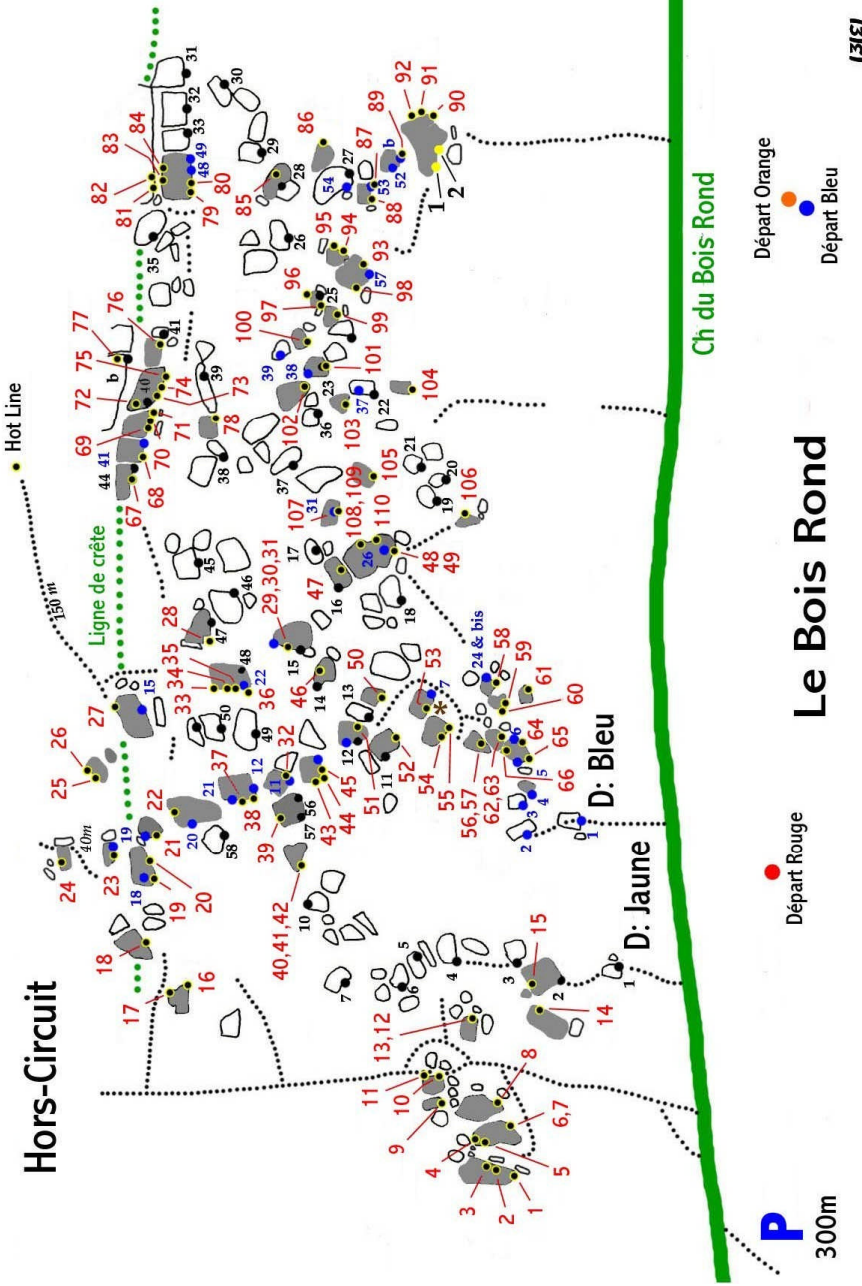


Création du topo Bernard Theret

Rocher de la Reine



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 de 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 NICKELES : 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.

