



Guide
d'escalade
du site
de Trois-Rives

Responsables de l'aménagement: La FQME et le Club d'escalade et de montagne de la Mauricie (CEMM)

Merci aux ouvriers du site, ainsi qu'à tous les bénévoles qui sont venus sécuriser le site. Pour l'ouverture et le développement, toutes les voies ou sentiers doivent être autorisés par le CEMM ou la FQME.

Tous commentaires sur le topo sont appréciés, ils nous permettront de l'améliorer. Faites-nous part de vos commentaires à l'adresse suivante : info@passionescalade.com

Adresse

Paroi d'escalade de Trois-Rives
5112 Route 155 Trois-Rives Qc G0X 2C0

Site web et page internet :

Passion Escalade : <https://www.passionescalade.com/>
Club d'escalade et de montagne de la Mauricie (CEMM) : <https://www.cemmauricie.com/>
Fédération québécoise de la montagne et de l'escalade : (FQME) : <https://fqme.qc.ca/>



Difficulté	Trad	Mixte	Sport	Moul
5.3 à 5.6	3			8
5.7	5			4
5.8	7	1	6	6
5.9	15	4	9	6
5.10	10	5	16	6
5.11	3	9	4	3
5.12	1	4	4	1

La propriété

Ayant acheté la propriété au pied d'une falaise d'escalade en août 2020, Patrick Brouillard et Amélie Vertefeuille, co-proprétaires de Passion Escalade, ont commencé à développer le site d'escalade de Trois-Rives avec l'aide de nombreux bénévoles et de la Fédération québécoise de la montagne et de l'escalade (FQME). C'est grâce à l'accord des propriétaires de la falaise que les travaux ont pu commencer.

Description

Le mur d'escalade est d'environ 400 mètres de large et d'en moyenne 60 mètres de haut. On y retrouve présentement 100 voies et possibilité d'en avoir plus de 200.

Toilettes : 2 vraies toilettes sur le site. Merci de les garder propres.

Chiens : acceptés en laisse en tout temps.

Feux : sont acceptés seulement aux endroits dédiés sur les terrains de camping.

Orientation

La falaise est orientée vers l'ouest. Elle voit donc le soleil en fin de matinée. Par ailleurs, nous pouvons observer un magnifique couché de soleil du côté de la rivière.

Accès : la falaise se trouve sur un terrain privé, il est donc important de respecter les conditions d'accès.

Sécurité

Le risque de chute de pierres est présent puisque c'est un site en développement. Nous vous demandons de porter un casque lorsque vous êtes à la base de la paroi.

Le réseau cellulaire est disponible sur le site, mais peut être incertain. **Pour urgence composer le 911.**

La grimpe

Cotation : 5.3 à 5.12+

Type d'escalade : moulinette sur ancrages artificiels (scellements), premier de cordée « sportif », « mixte » et « traditionnel »

Stick-clip : L'utilisation d'un stick-clip est fortement recommandée dans les voies sportives.

Approche : entre 1 et 15 minutes!
L'approche peut être escarpée pour certains secteurs, particulièrement les secteurs panoramique et premières vagues.

Relais : tous équipés sur scellements.

Merci d'utiliser votre matériel pour faire des moulinettes et ainsi éviter d'endommager prématurément les équipements fixes.

Hébergement

Il y a un camping, géré par Passion Escalade, sur place au pied des falaises. Le coût est de 10\$ taxes incluses par personne par nuit. Des chalets sont disponibles au Domaine McCormick à environ 300 mètres au Sud pour plus de commodités.

Alimentation

Le restaurant de l'hôtel Marineau est le plus près, à 15 minutes au Sud. C'est au même endroit qu'il y a le dépanneur le plus près. L'épicerie la plus proche est à 30 minutes au Nord sur la route 155 et au Sud elle est à plus d'une heure.

Directions

De Trois-Rivières, prendre la route 155 Nord en direction de Shawinigan. Au rond-point, continuer tout droit sur la Route 155. La paroi apparaîtra sur votre droite au km 71.

Du Lac-Saint-Jean, prendre la route 155 Sud en direction de La Tuque. La paroi apparaîtra sur votre gauche au km 71.

FQME

La FQME assure ce site et le CEMM gère son développement. Vous devez être membre de la FQME pour y grimper. Les différentes adhésions doivent être achetées en ligne. Pour plus d'information, visitez www.fqme.qc.ca. N'oubliez pas d'apporter votre preuve avec vous.

Bon à savoir

Il y a un frais d'accès de 10\$ taxes incluses par personne à payer pour avoir accès au site d'escalade. Cette petite contribution nous permet de continuer à développer les voies et les infrastructures.

Le site est encore en développement. À chaque année, des nouvelles voies s'ajoutent au site. Si vous détectez des drapeaux ou d'autres indications sur le rocher, il s'agit fort probablement d'une voie non terminée. Évitez de grimper dans ces voies comme elles ne sont peut-être pas encore sécuritaires.

Restez dans les secteurs ouverts et évitez de vous aventurer dans les secteurs fermés puisqu'ils peuvent être dangereux, surtout si des travaux sont en cours.

L'escalade à Trois-Rives se développe avec un fort accent sur l'escalade traditionnelle dans le but de préserver la beauté du site et d'encourager l'esprit d'aventure et d'engagement personnel. L'ouverture de lignes offrant de la protection naturelle est donc favorisée. Ainsi, le placement d'un minimum d'ancrages fixes est encouragé.

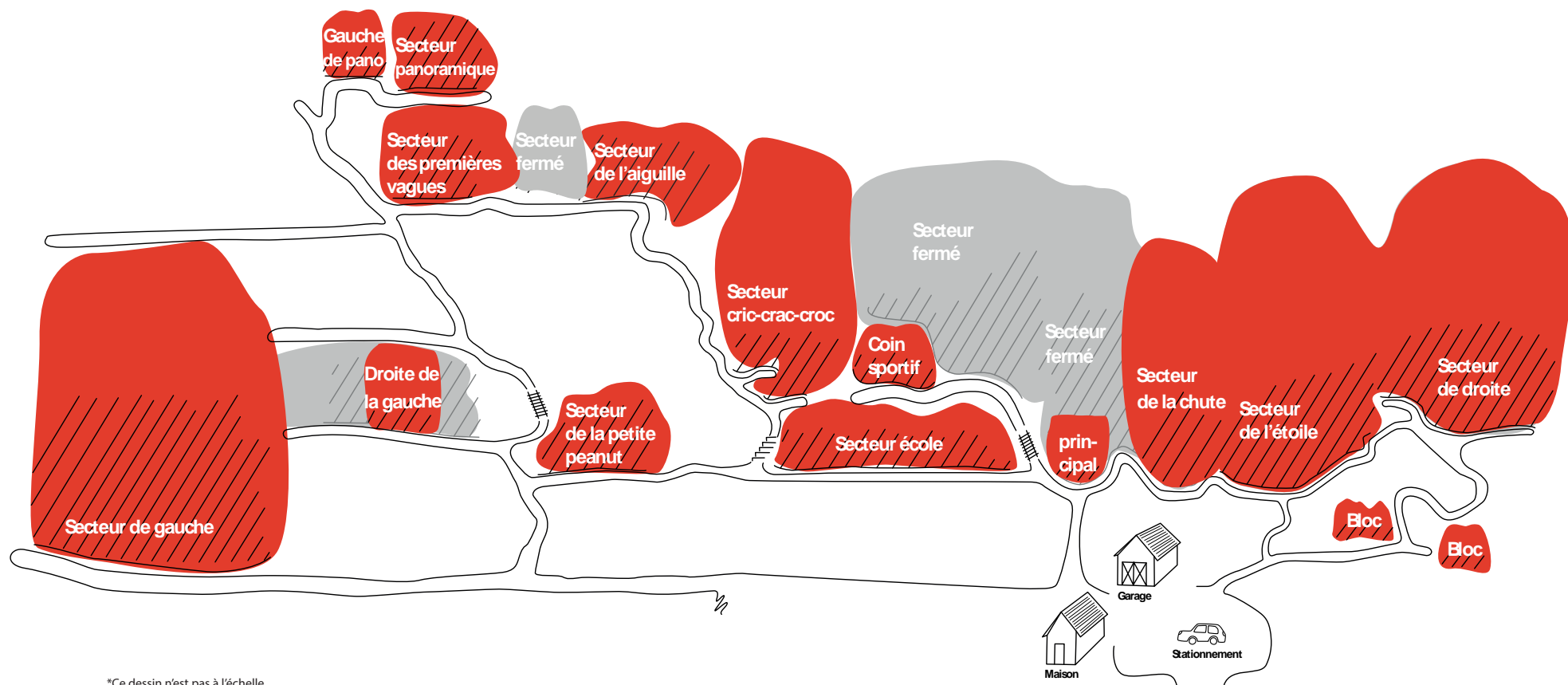
Légende du topo

 : Moulinette  : Sport

 : Traditionnelle  : Mixte

 : classique du site

Carte des secteurs



*Ce dessin n'est pas à l'échelle













Pour toutes informations complémentaires
au sujet du topo, veuillez contacter Passion Escalade.

Merci de votre contribution!

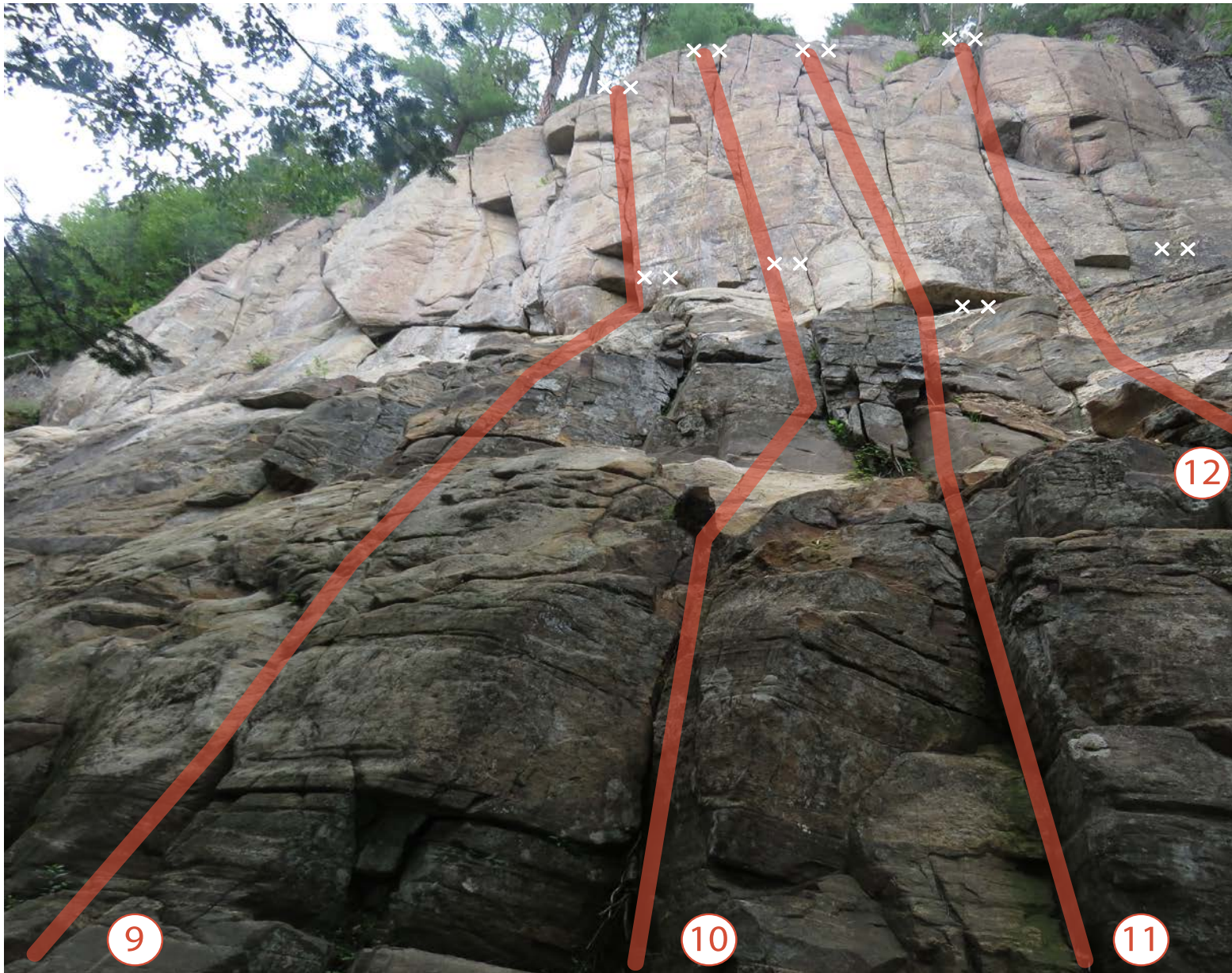
Secteur de gauche

Pour installer des moulinettes, suivre les indications pour le secteur Premières Vagues et tourner à gauche juste avant celui-ci.

Il y a des relais à la mi paroi pour installer des moulinettes pour les enfants ou encore pour l'initiation au multi longueur

- 1. Lobe occipital** 5.10+ 
Départ en douceur qui mène à un mur aux textures magnifiques.
12 scellements, 23 mètres
- 2. Lobe frontal** 5.10 
Grimper la dalle jusqu'à un mur vertical où vous attend une fissure trop fermée pour être protégée.
Rack standard jusqu'à #1 + noix offset
5 scellements, 21 mètres
- 3. Judlaju** 5.7 
Départ facile sur dalle qui mène à une section un peu plus verticale.
L1 : 5.6 10 mètres - L2 : 5.7 8 mètres
- 4. Roche-papier-ciseau** 5.10 
Départ facile qui augmente en difficulté alors que le mur se redresse. Le vrai défi est de ne pas utiliser les fissures de gauche ou de droite pour la sortie.
13 scellements, 26 mètres
- 5. Je craque pour toi** 5.8 
Départ sur dalle suivi de beaux mouvements dans un dièdre fissuré ouvert à gauche.
L1 : 5.6 10 mètres - L2 : 5.8 10 mètres
- 6. La limace** 5.10 
Départ sur dalle puis grimper la fissure hors largeur. L1 : 5.9 sport 4 plaquettes 10 mètres - L2 : 5.10 10 mètres
- 7. Les deux font la paire (gauche)** 5.13 
Grimper le centre de la dalle puis continuer dans la face verticale. L1 : 5.8 sport 4 scellements 10 mètres - L2 : 5.13 12 mètres
- 8. Les deux font la paire (droite)** 5.9 
Grimper la droite de la dalle puis suivre le système de fissures minces. L1 : 5.9 sport 4 plaquettes 10 mètres - L2 : 5.9 12 mètres
- 9. Roc à bloc** 5.10 
Départ facile dans un petit dièdre, surmonter les 2 petits toits puis continuer dans la fissure.
L1 : 5.6 10 mètres - L2 : 5.10 15 mètres
- 10. Urgence nominale** 5.10 
Départ facile dans un dièdre puis suivre le mince système de fissures.
L1 : 5.6 10 mètres - L2 : 5.10 15 mètres
- 11. Capitaine craque** 5.9 
Départ facile dans un dièdre puis suivre la belle fissure jusqu'au relais. Possibilité d'utiliser seulement la fissure de gauche ou d'utiliser les 2 fissures.
L1 : 5.3 10 mètres - L2 : 5.9 17 mètres
- 12. Nouvelle voie** 5.9 
L1 : 5.3 10 mètres - L2 : 5.9 15 mètres





Secteur droite de la gauche

Paroi accessible en moulinette avec des voies intéressantes.

1. **Sans nom**
5 scellements, 14 mètres

5.10  

2. **Diviser pour régner**
6 scellements, 14 mètres

5.10  

3. **Vieux jeu**
14 mètres

5.10  

4. **Mentorées gaspésiennes**
5 scellements, 13 mètres

5.8  

5. **Le pèlerin**
13 mètres

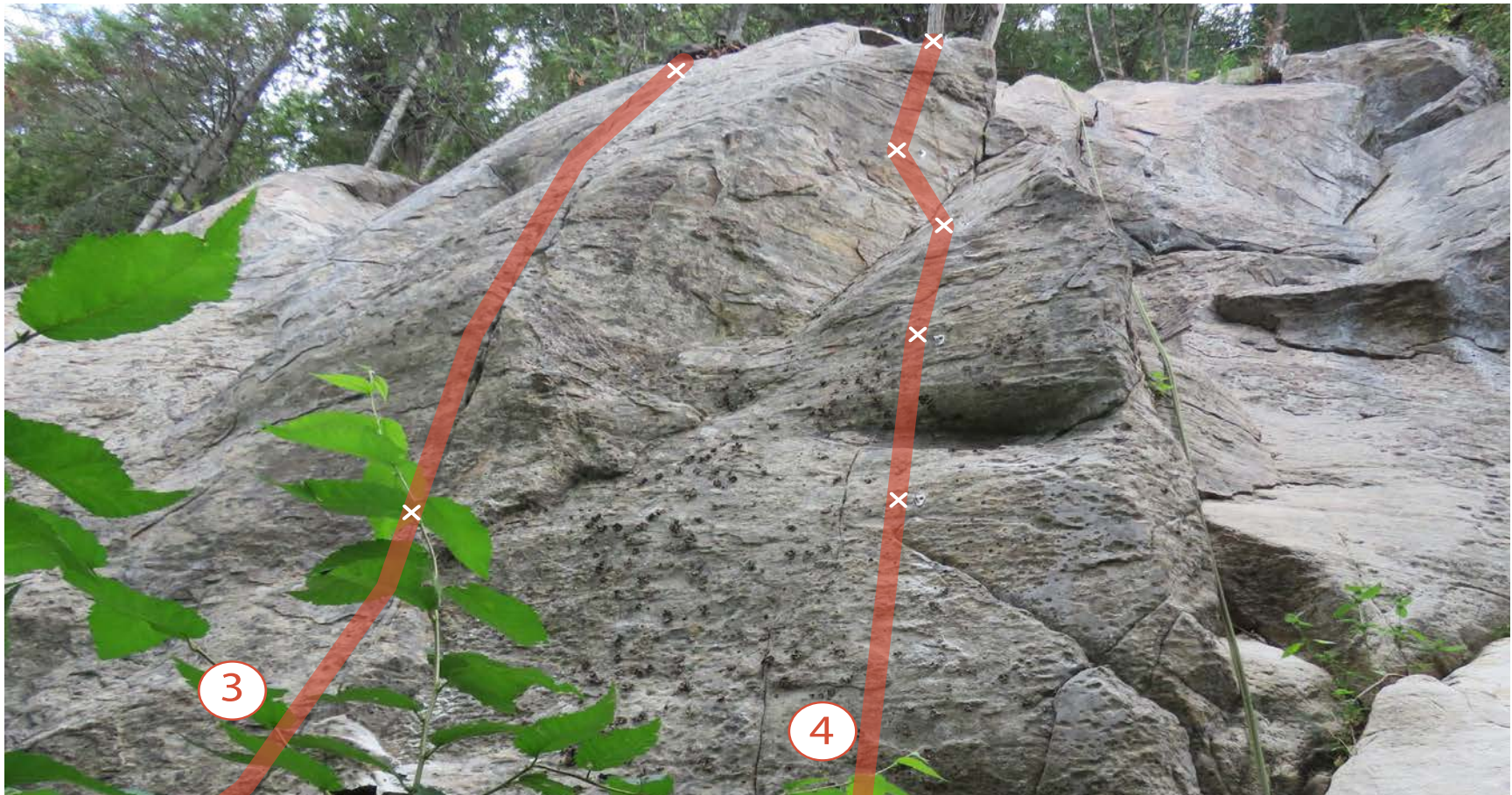
5.11 






Secteur de la petite peanut




Petit mur d'une quinzaine de mètres avec quelques voies intéressantes.

- | | | | | | |
|--|------|--|---|------|---|
| 1. Noix de Grenoble
6 scellements, 14 mètres | 5.10 |  | 3. La noisette
2 scellements, 12 mètres | 5.11 |  |
| 2. Le gros cajou
6 plaquettes, 14 mètres | 5.10 |  | 4. Le beurre d'amande
6 plaquettes, 12 mètres | 5.10 |  |









Secteur gauche de pano

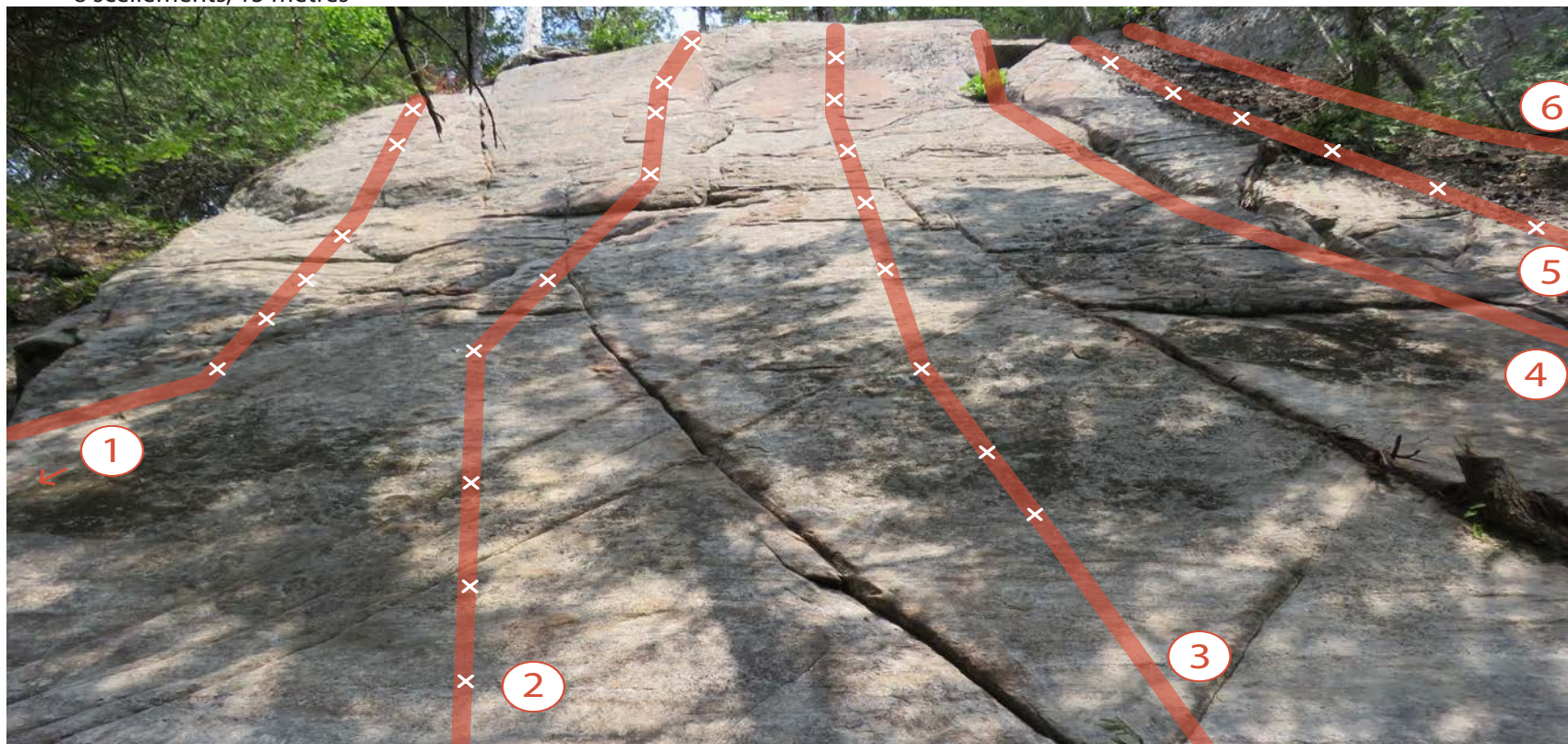
1. **L'éponge capricieuse** 5.8 
Suivre la ligne de scellements sur l'arête.
5 scellements, 12 mètres
2. **Haute perchée** 5.10 
Départ à gauche de la dalle. Suivre la ligne de scellements
sur la gauche de la dalle.
5 scellements, 12 mètres
3. **L'expresse** 5.8 
Suivre la ligne de scellements du centre sur la dalle.
12 mètres

4. **Tradinette** 5.4 
Suivre la ligne de plaquette du centre sur la dalle.
12 mètres
5. **J'adhère** 5.9 
Suivre la ligne de plaquette du centre sur la dalle.
5 scellements, 12 mètres
6. **La balade** 5.8 
Suivre la ligne de plaquette du centre sur la dalle.
6 scellements, 12 mètres











Secteur panoramique

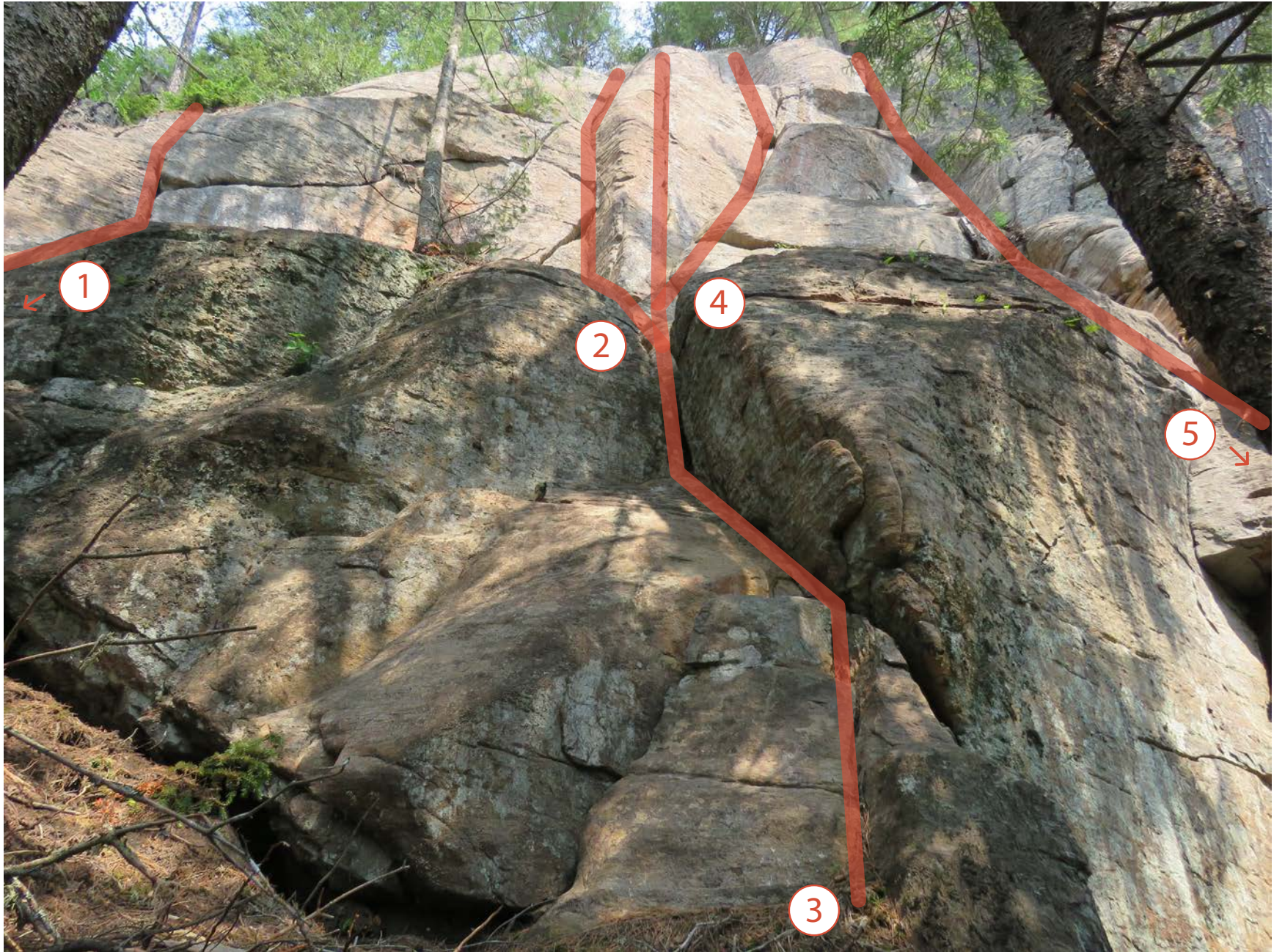
- | | | | |
|--|--|---|---|
| 1. Pas de géant
Départ à gauche de la dalle. Suivre la ligne de plaquettes sur la gauche de la dalle.
6 plaquettes, 12 mètres | 5.8  | 4. L'envolée
Fissure la plus apparente sur la droite du mur.
15 mètres | 5.6  |
| 2. Pas dall'ure
Suivre la ligne de plaquette du centre sur la dalle.
9 plaquettes, 15 mètres | 5.9  | 5. Ricardo
Voie sportive la plus à droite du mur.
7 scellements, 15 mètres | 5.8  |
| 3. L'entre-deux
Départ sur la dalle entre les 2 fissures.
8 scellements, 15 mètres | 5.9  | 6. Sans nom
Une dalle mène à un toit suivi d'un dièdre.
15 mètres | 5.9  |

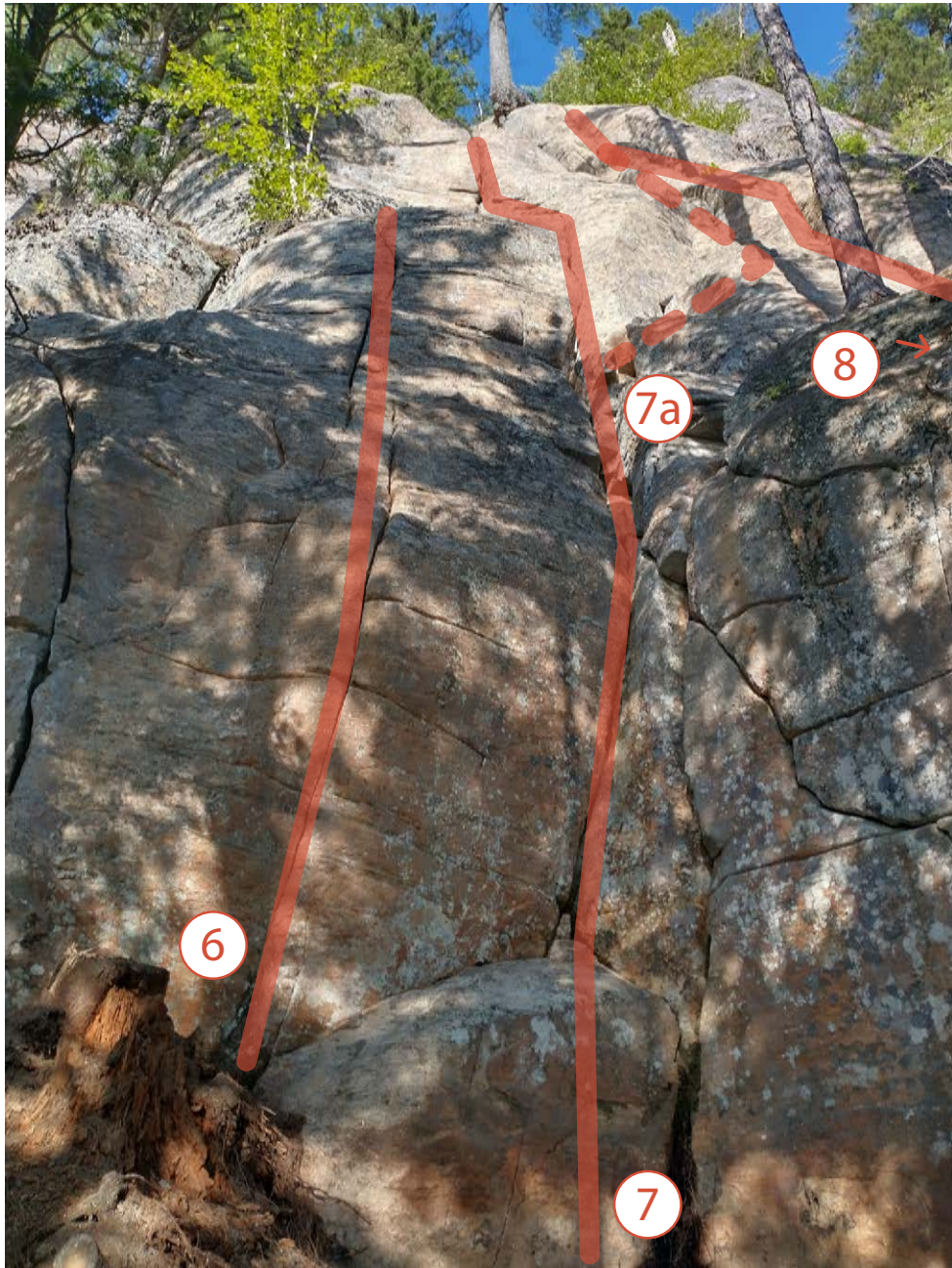


Secteur premières vagues

Secteur idéal pour l'initiation à l'escalade traditionnelle

- | | | | | | | | |
|----|---|--------|--|-----|--|-----|---|
| 1. | Apprenti matelot
Commencer par un petit passage vertical pour rejoindre un dièdre. De la vire, suivre les deux fissures obliques qui se transforment en une belle fissure jusqu'au relais.
20 mètres | 5.7 |  | 7. | Poséidon
Départ dans le dièdre ouvert à gauche, suivre la fissure sur la dalle.
25 mètres | 5.8 |  |
| 2. | Le vent dans les voiles
Grimper le dièdre soutenu, mais court. Continuer sur la dalle fissurée jusqu'au relais.
20 mètres | 5.8 |  | 7a. | Sur le ledge traverser vers la droite pour rejoindre « Prendre le large ». | | |
| 3. | Trident
Même départ que Le vent dans les voiles, mais grimper la fissure verticale dans la face.
20 mètres | 5.9 |  | 8. | Prendre le large
Départ dans le dièdre ouvert à droite
25 mètres | 5.8 |  |
| 4. | Rose des vents
Même départ que Le vent dans les voiles, mais bifurquer vers la droite et suivre la rampe et une série de dièdres.
20 mètres | 5.7 |  | | | | |
| 5. | Raz-de-marée
Grimper le dièdre sur la dalle jusqu'à l'arbre.
20 mètres | 5.8 |  | | | | |
| 6. | Bouteille à la mer
Grimper la fissure mince jusqu'au relais.
15 mètres | 5.9 PG |  | | | | |

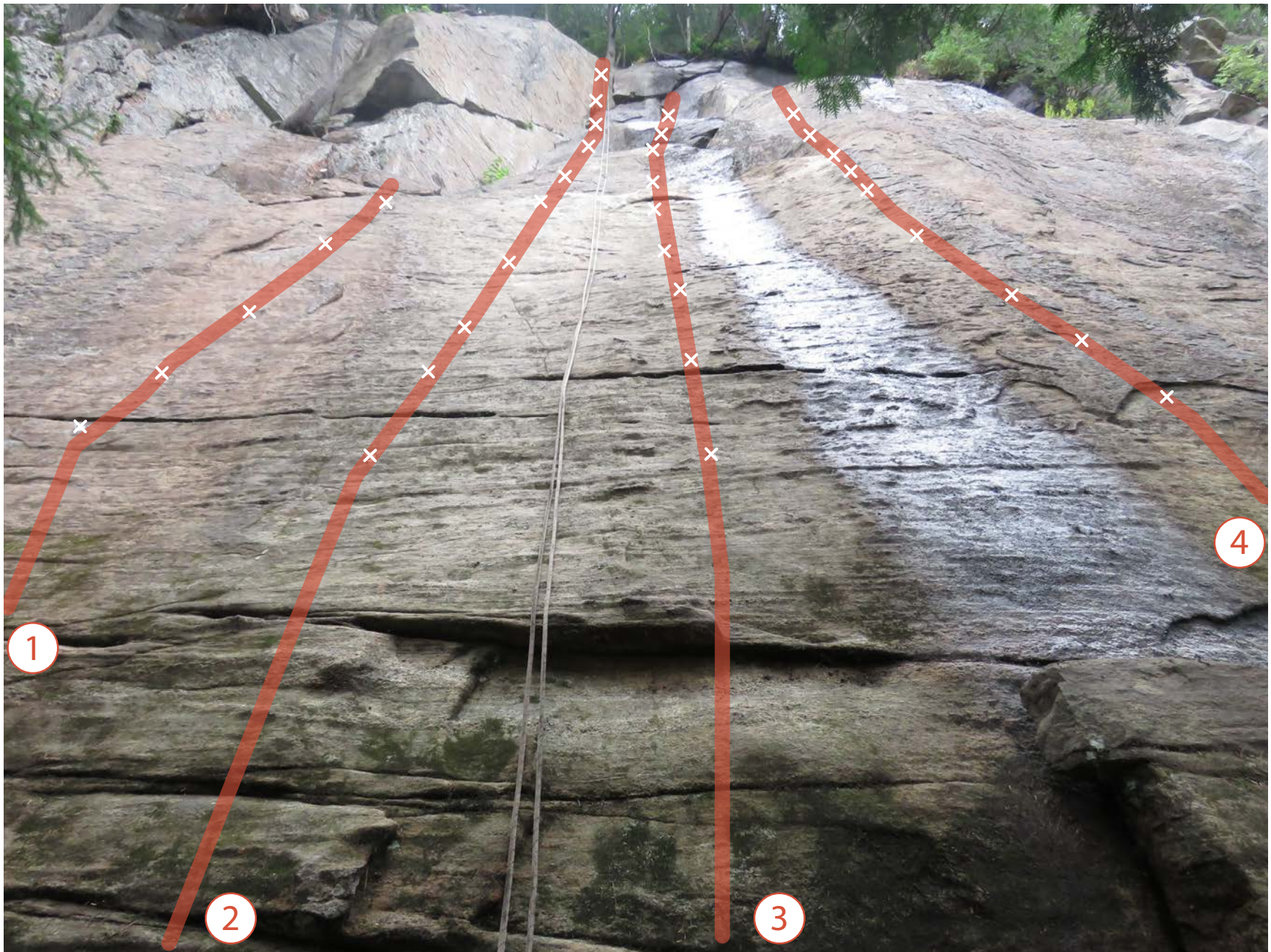




Secteur de l'aiguille

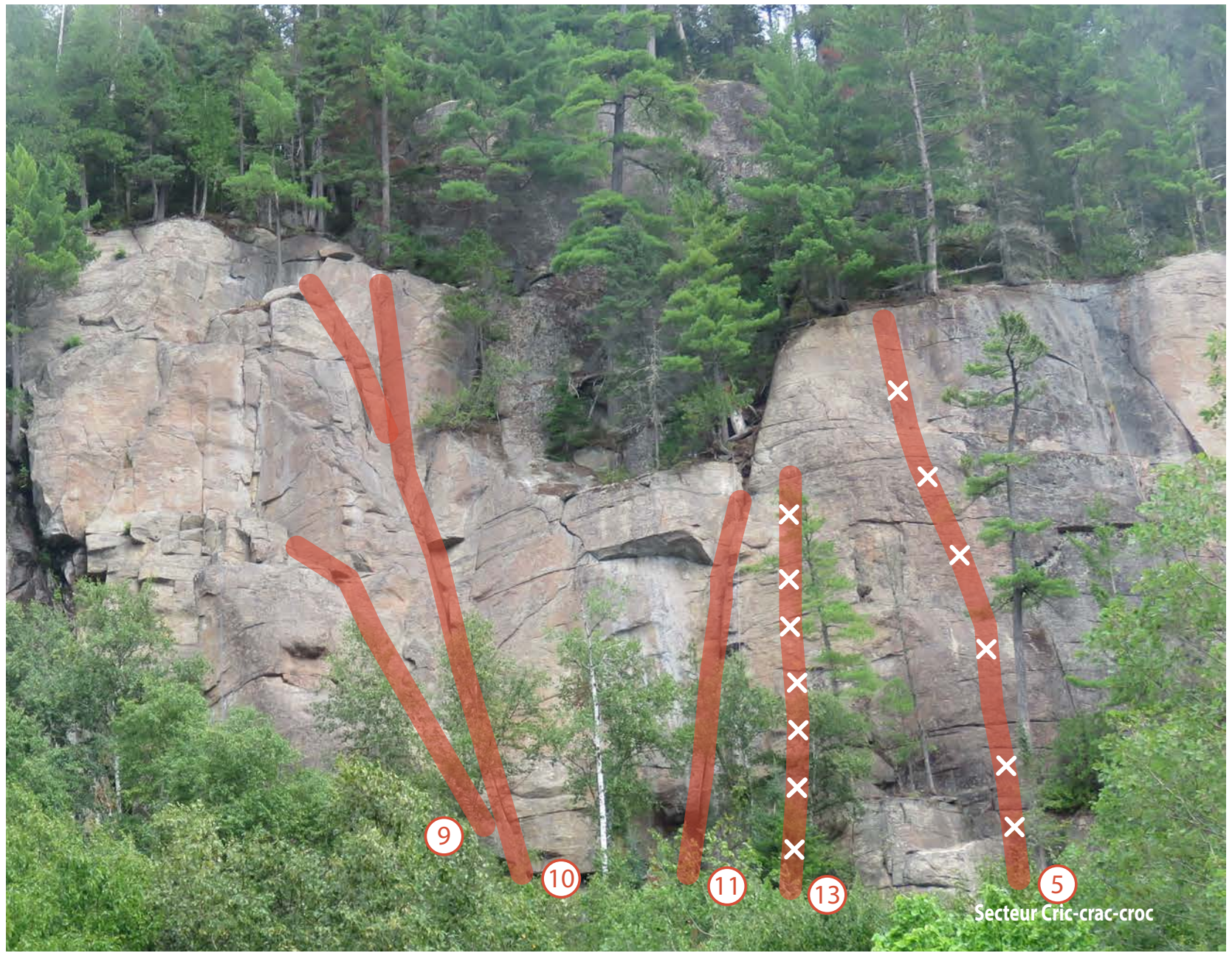
Nouveau secteur, soyez prudent, il peut y avoir de la roche lousse. Merci de nous donner vos commentaires.

- | | | | | | | | |
|----|---|----------------|--|-----|---|---------|---|
| 1. | Petite étoffe
6 plaquettes, 15 mètres | 5.9 |  | 10. | Côte-à-côte
35 mètres | 5.10 PG |  |
| 2. | La tricoté serré
14 plaquettes, 28 mètres | 5.10 |  | 11. | Petite ange
25 mètres | 5.9 |  |
| 3. | Prêt-à-porter
12 plaquettes, 25 mètres | 5.9 |  | 12. | La belle d'à côté
15 mètres | 5.9 |  |
| 4. | Prêt-à-grimper
Le crux est le départ. Possibilité de tirer sur la dégaine (A0) pour éviter le mouvement en 5.11
10 plaquettes, 20 mètres | 5.11 ou 5.9 A0 |  | 13. | À l'endroit et à l'envers
13 scellements, 28 mètres | 5.12 |  |
| 5. | La petite laine
10 mètres | 5.8 |  | | | | |
| 6. | La tricotée
Un numéro 6 et de la petite protection
20 mètres | 5.9 R |  | | | | |
| 7. | Le hasard du temps
7 scellements, 20 mètres | 5.12- |  | | | | |
| 8. | La délicatesse de la brute
7 scellements, 20 mètres | 5.12+ |  | | | | |
| 9. | L'enfilade
28 mètres | 5.9 |  | | | | |









Secteur Cric-Crac-Croc
























Petit secteur avec de sublimes fissures.

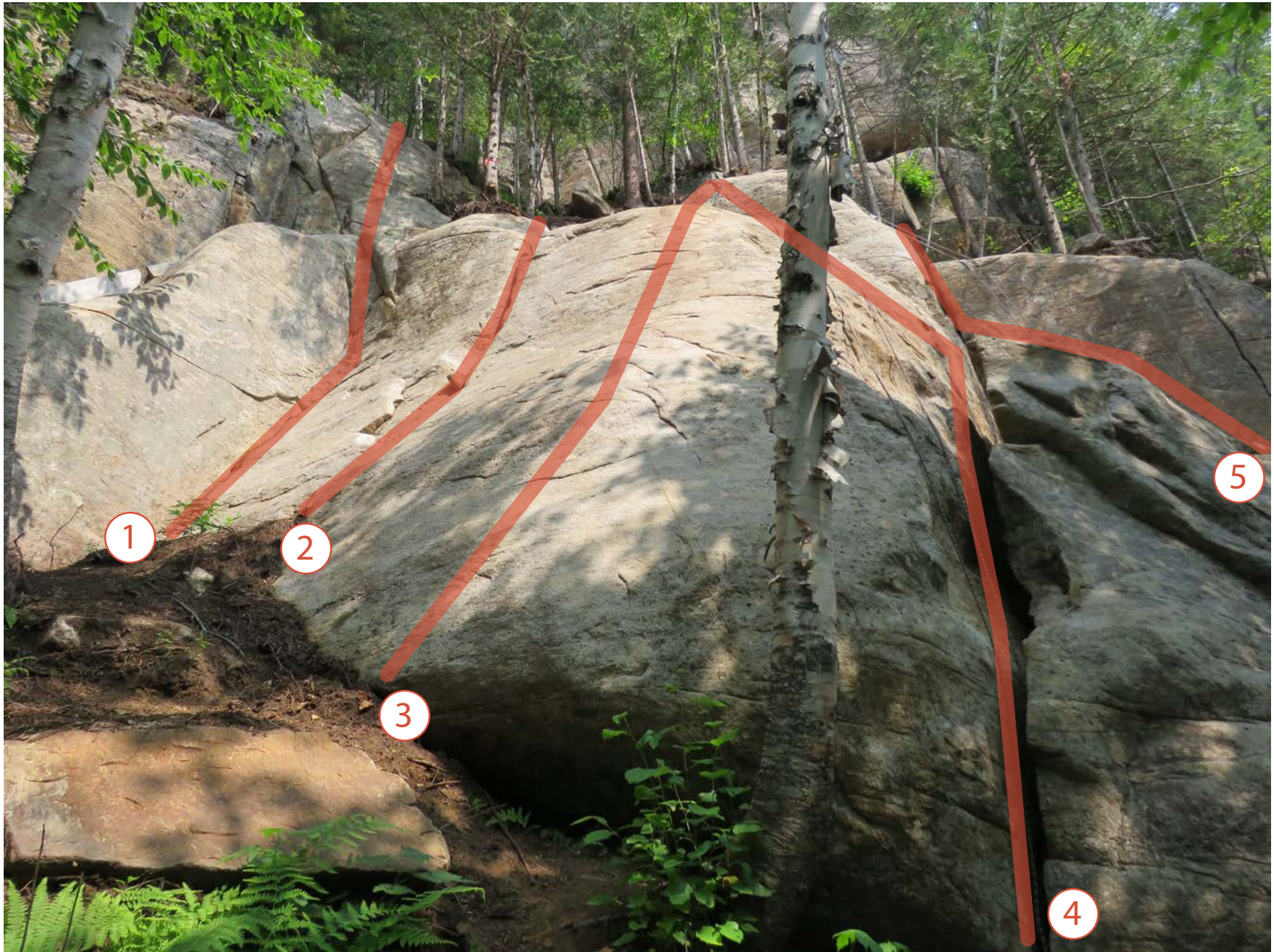
1. **La petite pause** 5.8 
Grimper la ligne de scellements jusque sur le bloc.
5 scellements 13 mètres
2. **2 par 4** 5.7 
Grimper la fissure à poing dans le dièdre à la droite du secteur.
10 mètres
- ★ 3. **Cric** 5.10 
Départ dans la fissure à doigt qui élargit après quelques mètres.
22 mètres
4. **Crunch** 5.11 
Grimper la face entre Cric et Crac.
3 scellements, 20 mètres
- ★ 5. **Crac** 5.9 
L1 :Grimper la superbe fissure à main jusqu'au relais, 5.8 trad 20 mètres. L2 : 5.9 mixte 6 scellements 25 mètres
6. **Croc** 5.12 
Grimper la fissure improbable à droite du mur sans utiliser la fissure de Crac.
20 mètres



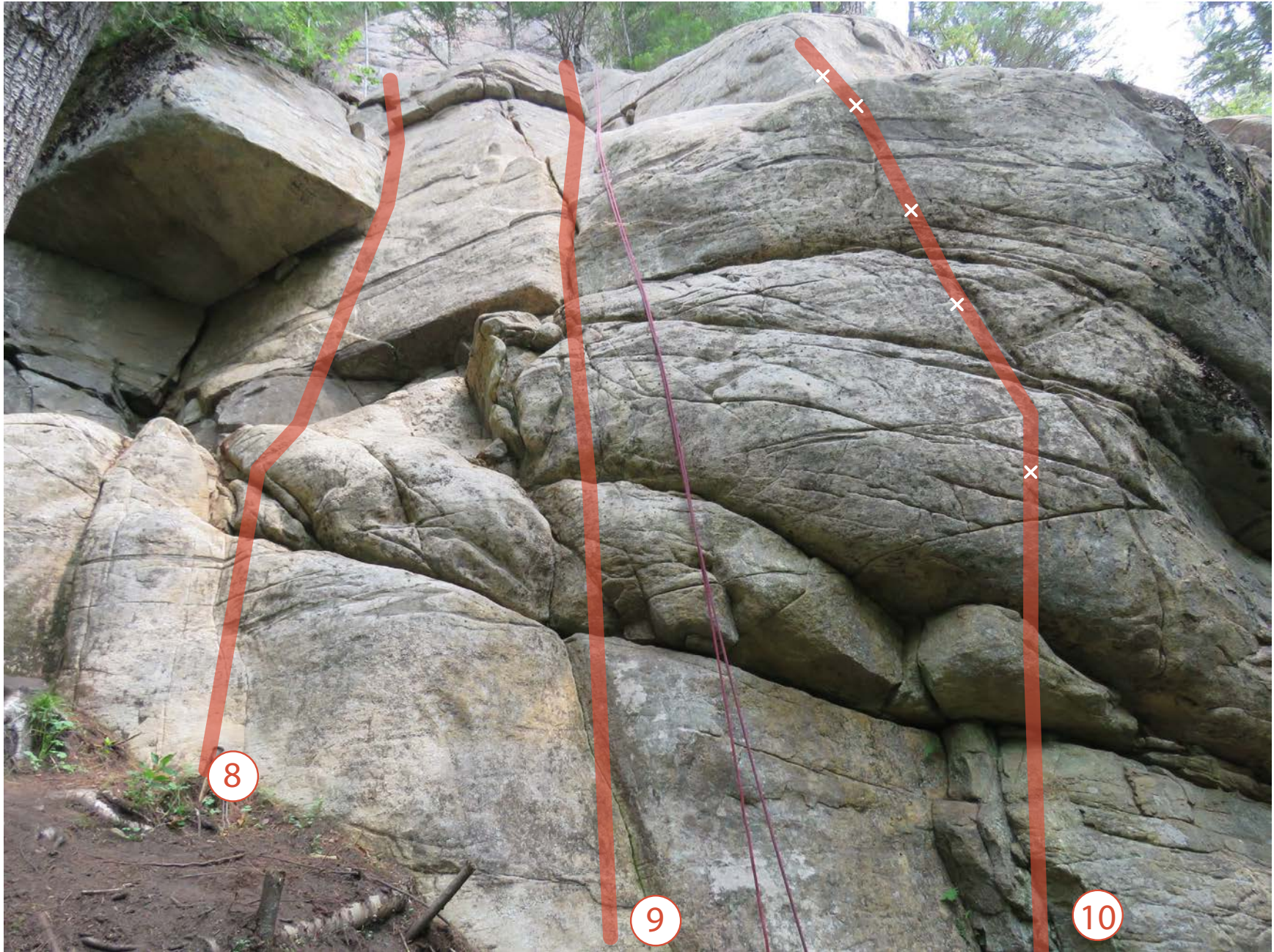
Secteur école

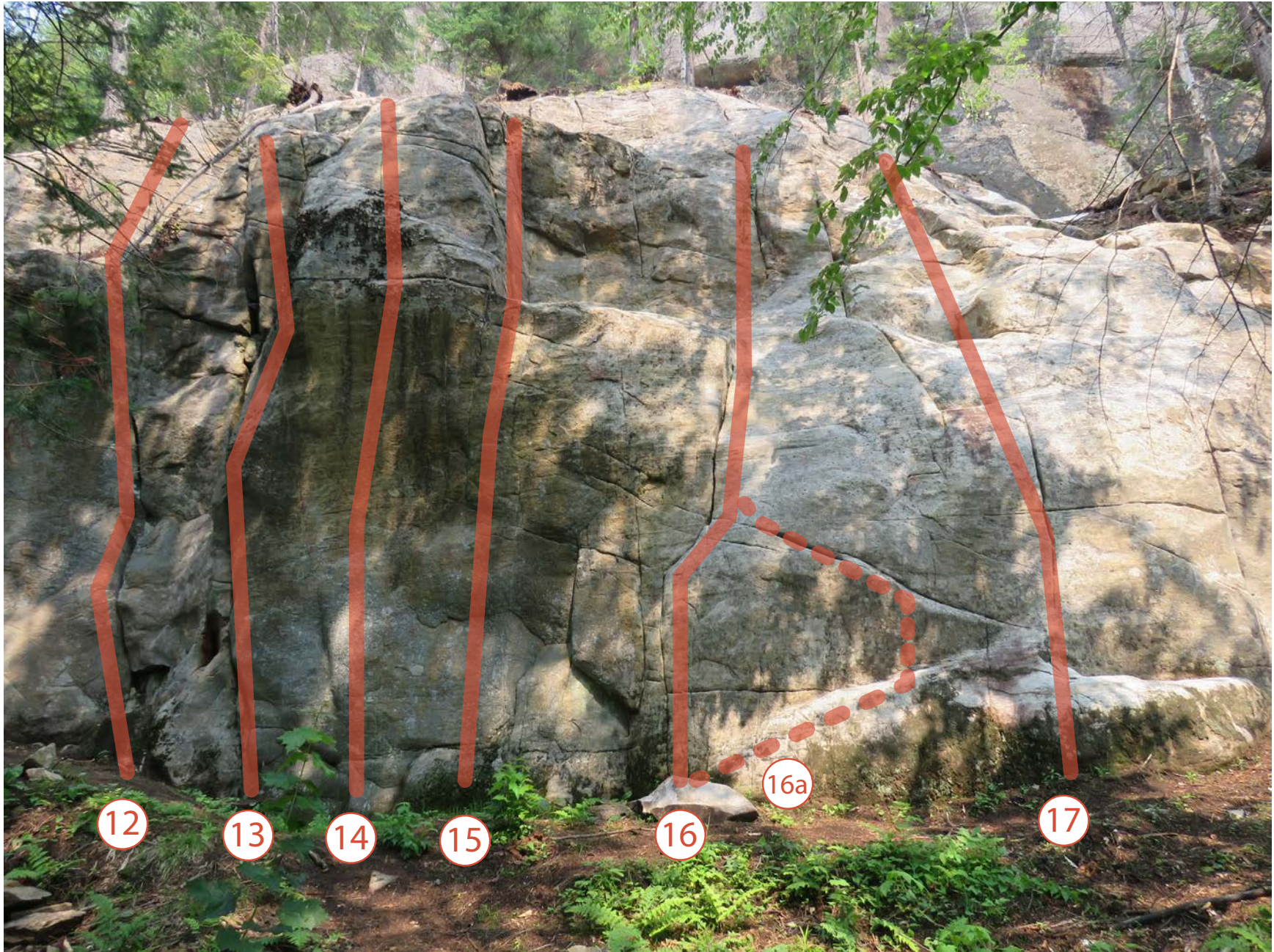
Pour installer les moulinettes pour les voies de gauche (de L'escalier à La souche), prendre l'escalier qui se trouve à gauche du secteur. Pour les voies de droite, vous devez monter par l'échelle à droite du secteur.

1.	L'escalier Grimper le dièdre juste à droite de l'escalier, passer par dessus celui-ci et finir dans la fissure. 15 mètres	5.8		8.	Le bloc 12 mètres	5.8	
2.	Petite galaxie Fissure apparente sur la dalle. 8 mètres	5.4	 	9.	Du coup 15 mètres	5.7	
3.	Pirates des Caraïbes 10 mètres	5.9		10.	La bédaine 5 scellements, 12 mètres	5.11	 
4.	La cité d'or Grimper le bloc détaché de la paroi et finir sur la dalle. 10 mètres	5.6		11.	Projet ouvert		
5.	Cheminée de la Kruger Grimper la fissure hors-largeur et finir dans la fissure à doigt. 10 mètres	5.7	 	12.	L'inconnue 10 mètres	5.11	 
6.	Les haricots Grimper la face verticale. 10 mètres	5.11		13.	Passer à la TV 10 mètres	5.8	 
7.	La Souche Superbe dièdre avec fissure à doigt. 10 mètres	5.8	 	14.	Projet ouvert		
				15.	Sans détail		
				16.	Sans lacet Départ sur la roche, puis rejoindre la fissure	5.9	
				16a	Contourner le départ en suivant la rampe à droite	5.7	
				17.	Sans nom	5.10	
















Coin Sportif

Petit secteur sportif au-dessus de la droite du mur école.

- | | | | |
|----|---|------|--|
| 1. | Bonsoir, elle est partie
5 plaquettes 14 mètres | 5.9 |  |
| 2. | Grand champion
4 plaquettes 10 mètres | 5.10 |  |
| 3. | Trou d'un coup
4 plaquettes 10 mètres | 5.9 |  |
| 4. | La dureté du mental
3 plaquettes 10 mètres | 5.9 |  |
| 5. | La main de Dieu
4 plaquettes 10 mètres | 5.8 |  |
| 6. | Tour du chapeau
3 plaquettes 10 mètres | 5.10 |  |
| 7. | Donne ton 110%
3 plaquettes 9 mètres | 5.10 |  |





Secteur principal

1. Sans nom

Départ à gauche de la dalle. Suivre la ligne de plaquettes sur la gauche de la dalle.
20 mètres

5.11 ou 5.9 A0



2. Sans nom

Suivre la ligne de plaquette du centre sur la dalle.
5 scellements, 25 mètres

5.13



3. Sans nom






Départ sur la dalle entre les 2 fissures.
8 scellements, 25 mètres

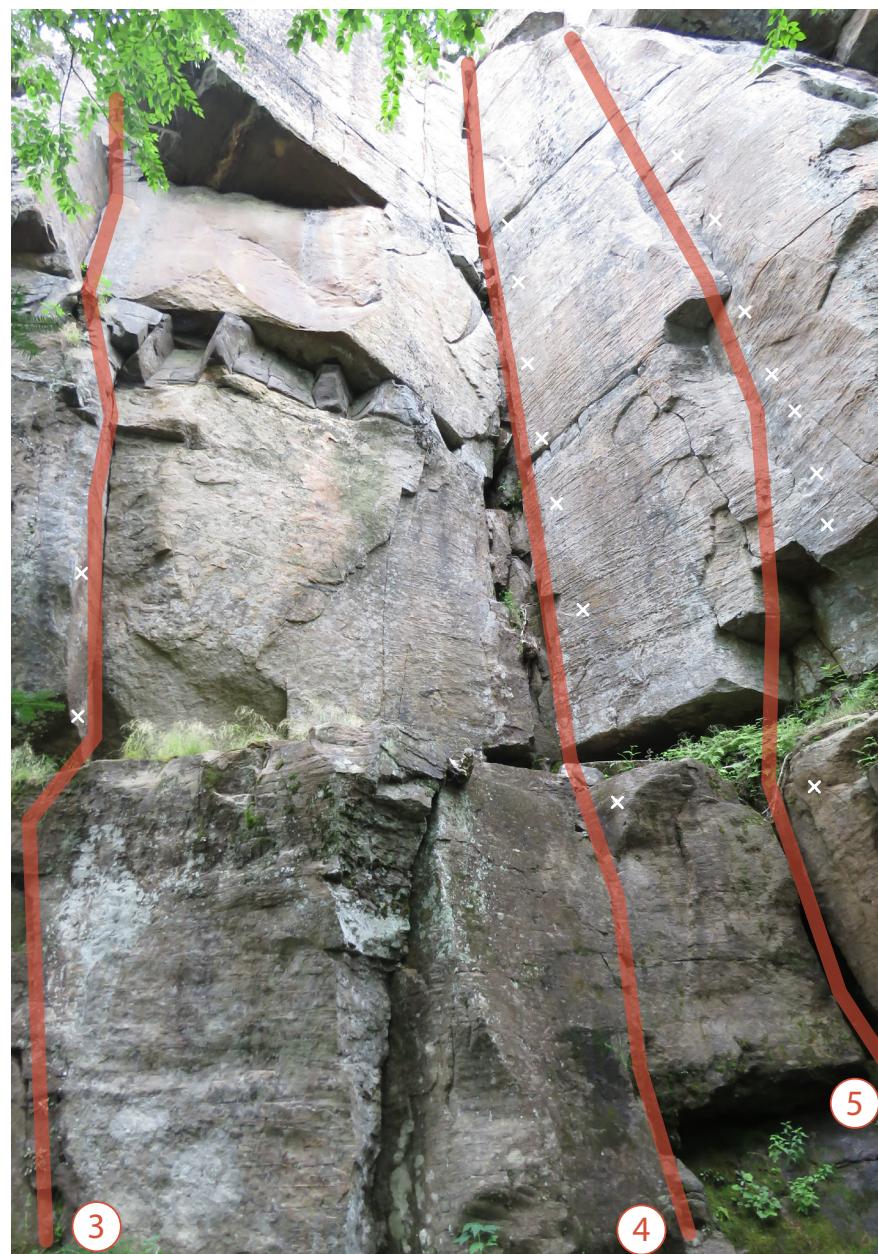
5.11



Secteur de la chute

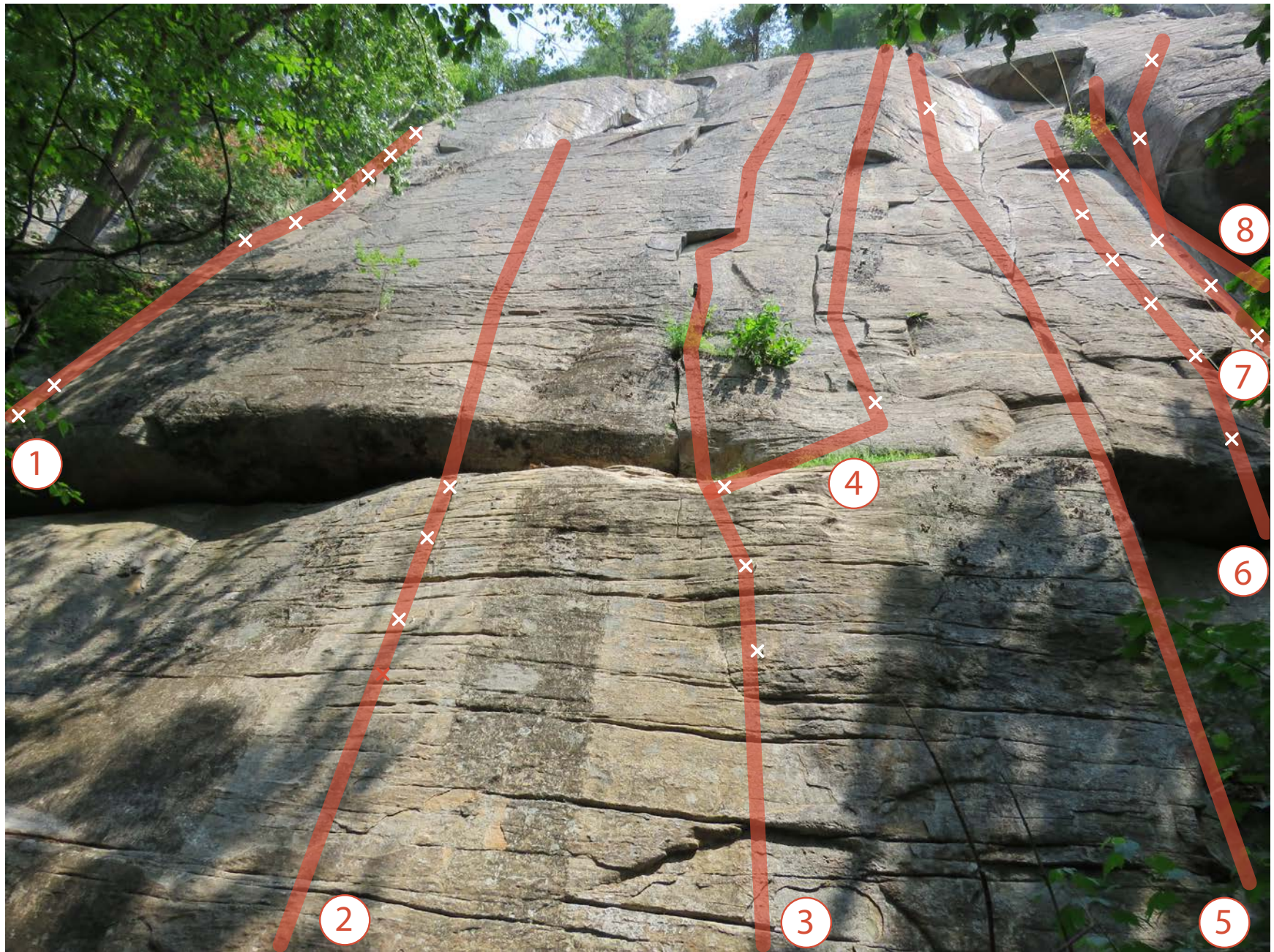
Secteur en développement derrière le garage.

1. **Parachute** 5.11 
Grimper l'arête
6 plaquettes, 15 mètres
2. **La Momo** 5.11 
Relais accessible en ayant grimpé Parachute
6 plaquettes, 15 mètres
3. **Chut !** 5.12 
Suivre le système de dièdres fissurés
2 scellements, 20 mètres
4. **É-chute et mat** 5.10 
Grimper le dièdre en restant à l'extérieur de la fissure.
10 plaquettes, 23 mètres
5. **Chute libre** 5.12 
Grimper la face raide.
11 plaquettes, 20 mètres



Secteur l'étoile

- | | | | | | | |
|---|-------|--|---|---|------|---|
| 1. L'arbre et l'écorce | 5.11 |  | | 10. Andromède | 5.10 |  |
| Le départ sera à revoir comme l'arbre est tombé.
10 scellements, 30 mètres | | | | Beaucoup de petites protections
1 scellement | | |
| 2. Vénus | 5.11 |  | | 11. Sacrifice traditionnel | 5.10 |  |
| Départ délicat sur fissures horizontales protégées
par des scellements puis surmonter le bombement. Continuer
sur la dalle jusqu'au relais.
4 scellements au départ, 25 mètres | | | | Départ à gauche du dièdre d'Honneur à Fugue. Suivre la ligne de
scellements
11 scellement, 28 mètres | | |
| 3. Cassiopee | 5.11 |  | | 12. Honneur à Fugue | 5.9 |  |
| Départ délicat sur fissures horizontales protégées
par des scellements. Continuer dans la fissure.
3 scellements au départ, 25 mètres | | | | Départ dans un dièdre, grimper le toit puis continuer sur la
dalle.
1 scellement, 28 mètres | | |
| 4. Bételgeuse | 5.11 |  | ★ | 13. Perséides | 5.9 |  |
| Même départ que Cassiopee. Sur la vire, bifurquer vers la
droite pour rejoindre le système de fissures.
4 scellements au départ, 25 mètres | | | | 26 mètres | | |
| 5. La chauve-souris | 5.10 |  | ★ | 14. Véga | 5.9 |  |
| Départ dans un petit dièdre, contourner le toit
par la gauche puis suivre les fissures.
1 scellement, 28 mètres | | | | Départ corsé sur 3 scellements, puis suivre le système de
fissures avec du rocher texturé
3 scellements + rack jusqu'à #0.5 26 mètres | | |
| 6. Énergie potentielle | 5.10 |  | | 15. Attitude positive | 5.10 |  |
| La difficulté est dans les premiers mètres. Ne pas protéger la
craque de la fin, la roche n'est pas bonne.
10 scellements, 20 mètres | | | | Départ dans une fissure à doigt. Mouvements délicats
lorsque la fissure disparaît à mi-hauteur
4 scellements, 28 mètres | | |
| 7. Le père Sam | 5.11 |  | | 16. Étoile polaire | 5.11 |  |
| Départ à gauche de Toit et moi, grimpe sur prise délicate puis
transférer sur le bloc au-dessus du toit.
10 scellements, 20 mètres | | | | Départ sur un bloc, suivre un petit dièdre
ouvert à gauche | | |
| 8. Toit et moi | 5.10 |  | | 17. Orion | 5.11 |  |
| Départ dans le grand dièdre sous le gros toit
puis traverser à gauche sous le toit. | | | | 1 scellement au départ 15 mètres | | |
| 9. 12 chandelles pour Cintho | 5.12+ |  | | 18. Petite Ourse | 5.10 |  |
| Voie soutenue sur l'arête à droite de Toit et moi
11 scellements | | | | 5 scellements, 12 mètres | | |
| | | | | 18.5 Grande Ourse | 5.11 |  |
| | | | | Suite de Petite Ourse
6 scellements, 23 mètres | | |
| | | | | 19. Pégase | 5.9 |  |
| | | | | Offwidth, 12 mètres | | |



















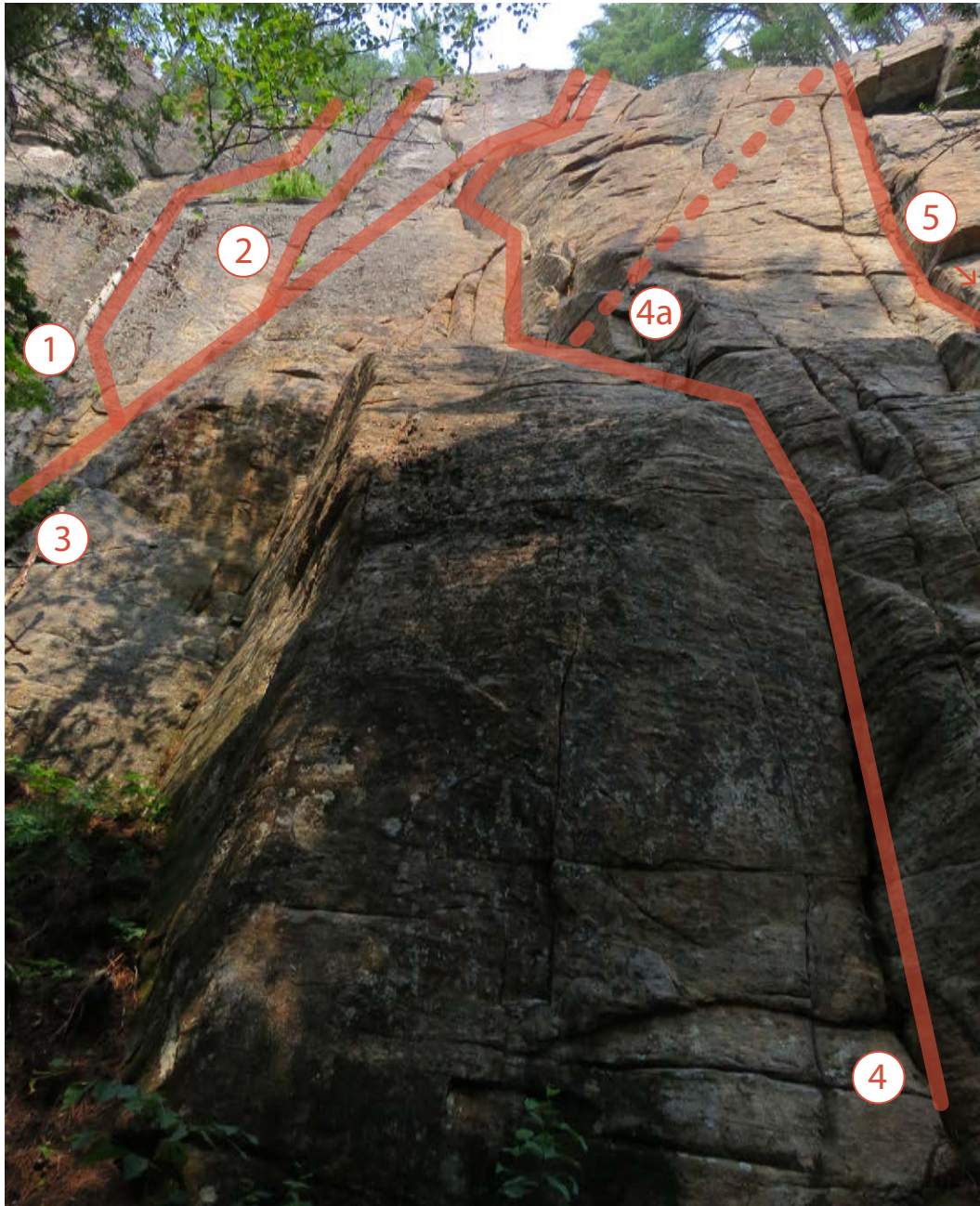


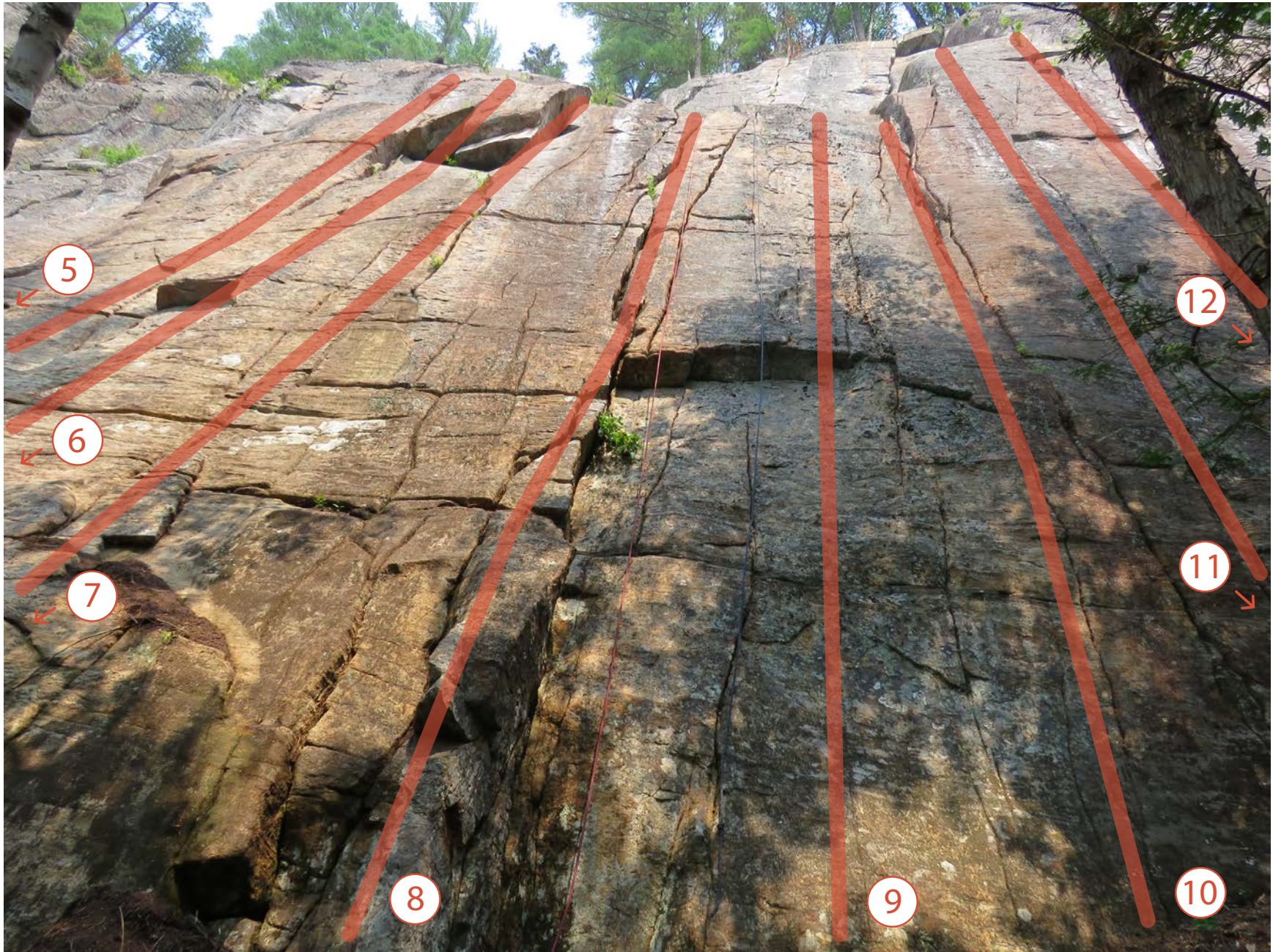


Secteur de droite

Voies trad multi longueurs de qualité.

- | | | | |
|------|--|----------|--|
| 1. | Ti-loup et Minou
Au dessus du relais suivre les scellements qui mènent à une dalle fissurée
4 scellements au départ | 5.10 |  |
| 2. | La chèvre barbue
Une fissure mène à un dièdre sur dalle | 5.10 |  |
| 3. | La première par M. Vallières
Départ sur un plateau. Suivre la rampe apparente jusqu'à un relais sur scellement | 5.7 |  |
| ★ 4. | Prisonnier d'Azkaban
L1 - Suivre la fissure à doigt dans le petit dièdre. Lorsqu'il se finit, monter la rampe jusqu'au relais sur scellement.
5.8 20 mètres
L2 - 5.9 33 mètres
À noter : avec une corde de 60 mètres, le 2e rappel est possible sur un relais à droite. | 5.9 |  |
| | 4a - Variante Delta | 5.10 | |
| 5. | Cape d'invisibilité
Suivre la fissure à main qui sort à la gauche du toit | 5.10 |  |
| 6. | Pierre de résurrection
Suivre la fissure qui passe au milieu du toit | 5.10 |  |
| 7. | Baguette de sureau
Suivre la fissure qui passe à droite du toit | 5.9 |  |
| 8. | Aragog
L1 - 5.9 20 mètres, départ dans un mini dièdre, puis grimper le système de fissure triple.
L2 - 5.10, grimper la fissure | 5.10 |  |
| 9. | Raton voleur
10 scellements | 5.11 | 
 |
| 10. | Couleuvre siffleuse
L1 - 5.10+
L2 - Grimper le mini dièdre 5.9 | 5.10+ |  |
| 11. | Informations à venir | 5.11 | 
 |
| 12. | Le prince crapaud
L1 - 5.11-12, fissure à doigt
Info : 2 scellements au départ
L2 - 5.10, grimper le dièdre fissuré | 5.11-12 | 
 |
| 13. | La revanche de Ladybug
36 mètres #4-5-6 suggérés pour la section large | 5.10+ PG |  |







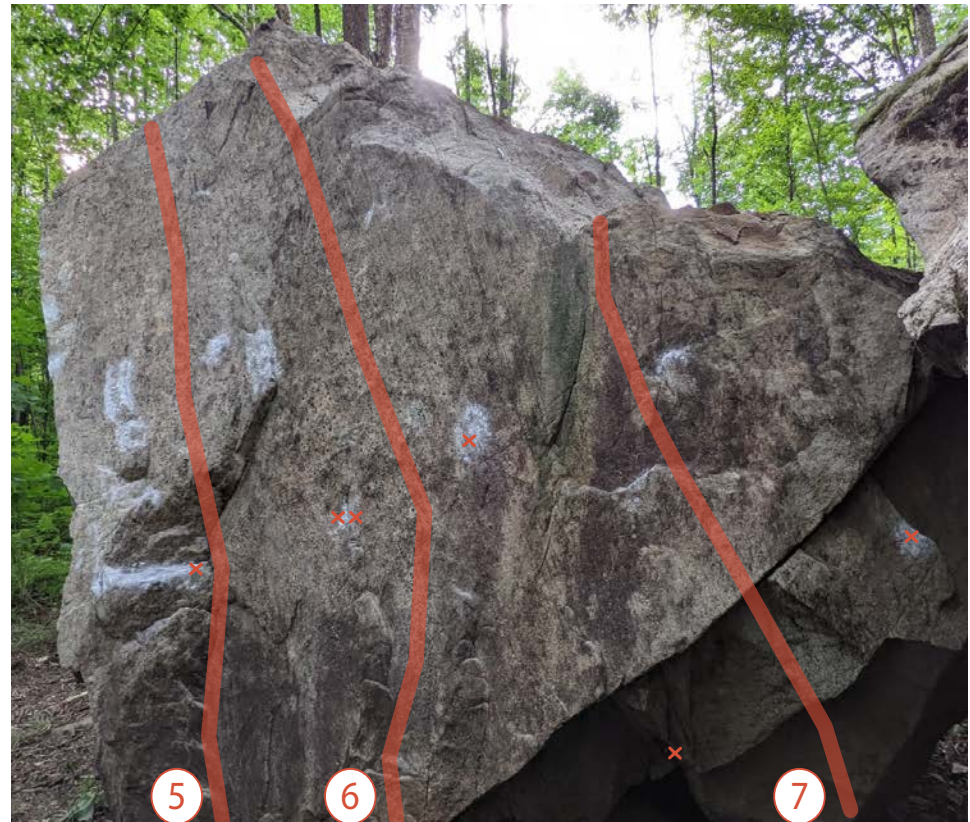
Secteur des blocs

1. **La traversée** V2
Départ à l'extrémité gauche du bloc. Traverser vers la droite en utilisant les prises positives. Sortir au point le plus haut du bloc.
2. **Chance unique** V1
Départ sur les 2 prises arquées. Faire un mouvement explosif pour atteindre le bac.
3. **Ruée vers l'or** V5/V6
Départ assis, main gauche sur la prise positive de l'arête et main droite sur la rampe. Possibilité de partir main droite sur le X blanc (V4)



- 4. **Double tranchant** V5
Départ assis, main gauche sur le bi-doigt et main droite sur la prise positive. Grimper l'arête.
- 5. **Point noir** V0
Grimper la dalle avec les prises évidentes.

- 6. **Point blanc** V1
Départ sur 2 petites prises arquées. Sortir tout droit en utilisant les prises fuyantes.
- 7. **Allégorie de la caverne** V3
Départ assis, main gauche sur l'inversée et main droite sur la rampe. Se déplacer vers la gauche pour rejoindre le dessus du bloc.



8. **Le cadet**
Départ dans la fissure évidente et passer à gauche
du feuillet.

V0

9. **Frère de sang**
Départ dans la fissure plus étroite, sortir tout droit.

V0

10. **L'ainé**
Grimper tout droit avec un pied dans le dièdre et traverser à
gauche pour sortir.

V3

11. **La fratrie**
Grimper la fissure dans le dièdre. Sortir tout droit. *Attention,
bloc haut.

V2

