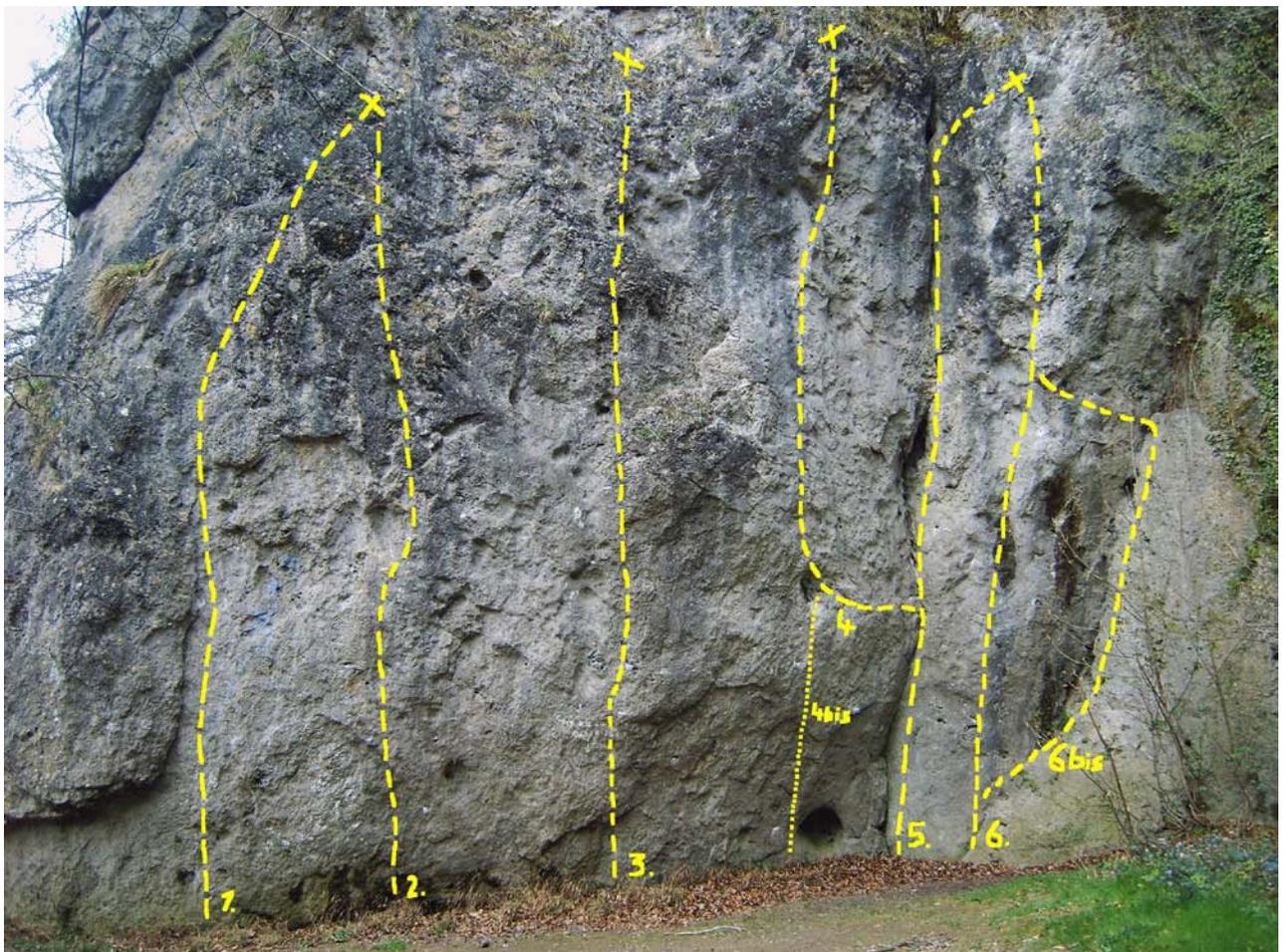


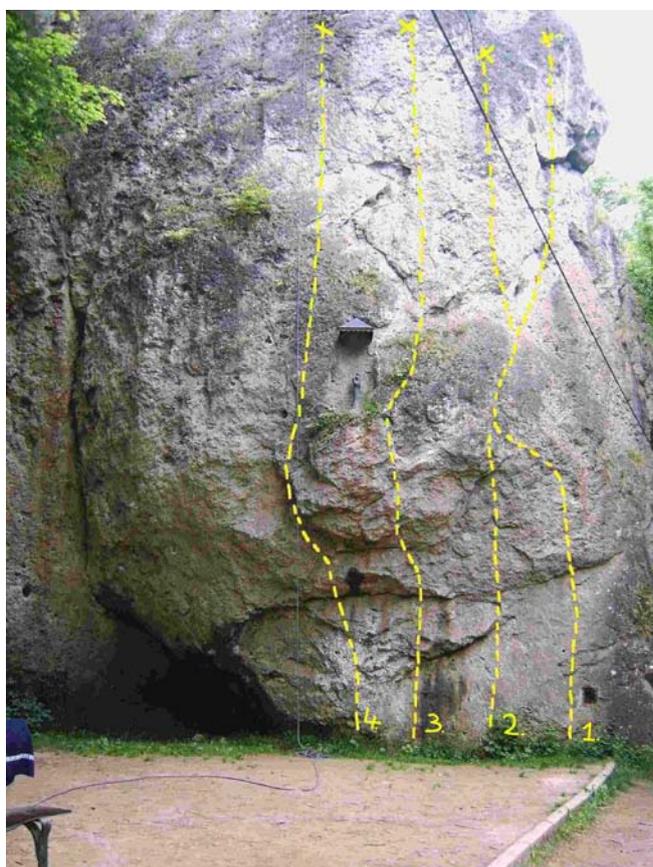
- TOPO -***Rocher de la Vierge - Sy*****Accès**

Se rendre à Sy, descendre tout le village, passer en dessous du pont du chemin de fer, on arrive au bord de l'Ourthe. Longer celle-ci sur +/- 400 mètres pour arriver à un petit rond point près duquel on peut stationner. A pied, prendre le chemin qui longe l'Ourthe sur +/- 300 mètres pour arriver au massif de la Vierge.

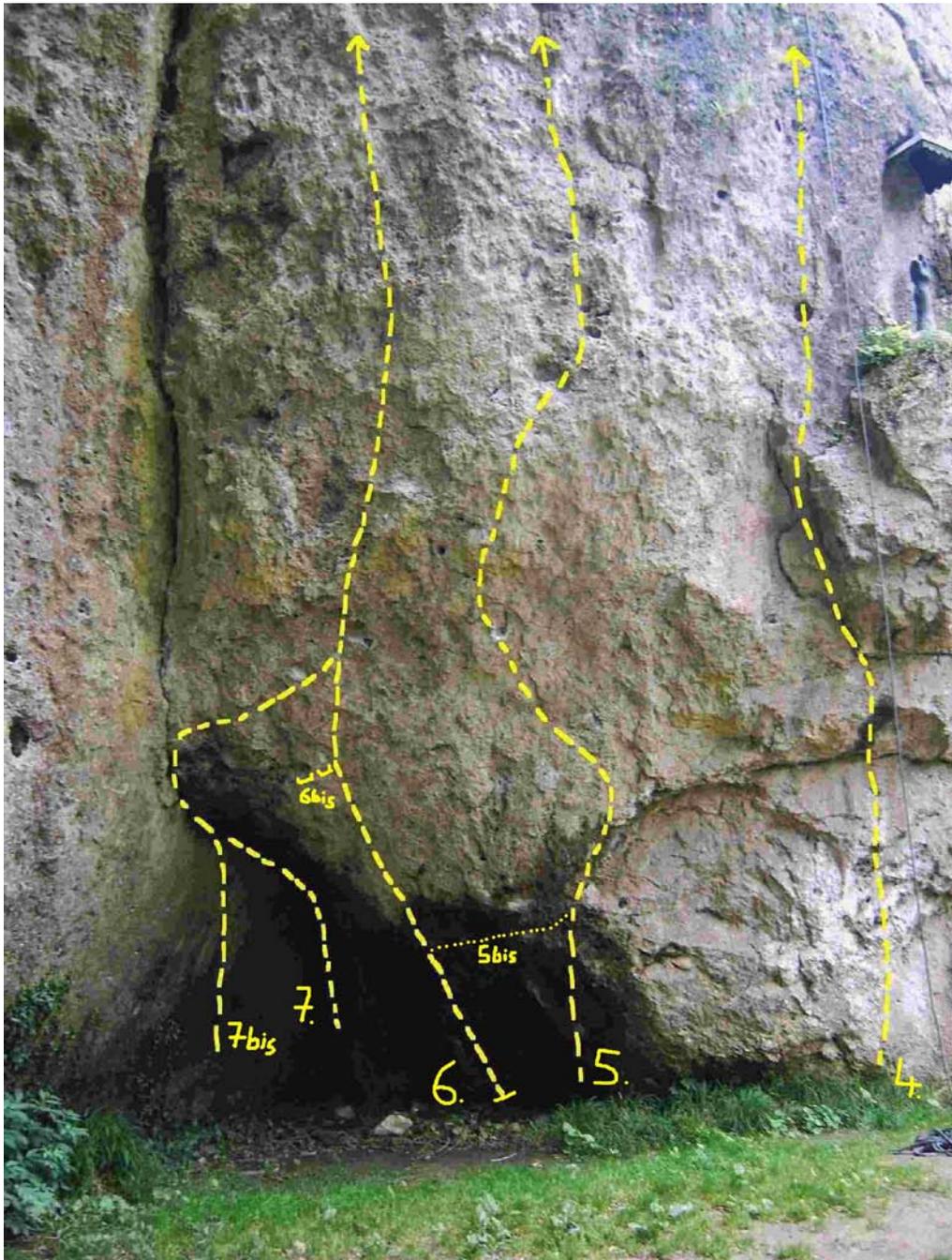
Les voies**Face Est**

1. **Le Pourpoint**.....5b
Dur au départ puis relax.
2. **Les Spinaches**.....6a/6a+
Bloc au départ.
3. **Sans B12 ça passe pas**.....7a
Bloc au départ. Superbe.
Départ assis : 7b
4. **Rig à Dig Dig**.....6c
Départ par la fissure de droite. Traversée, puis pas bloc. Joli final.
- 4 bis. **Rig à Dig Dig Direct**.....6c+
Pas dynamique au départ. Morpho et donc plus facile pour les grands.
5. **Les Fourmis**.....5c
Encore une fois pas bloc au départ.
6. **Patmier Direct**.....6c
Plus homogène. Superbe voie. Sans la fissure de gauche et le dièdre de droite.
- 6 bis. **Patmier**.....6b
Utiliser le dièdre de droite. Petit crux pour sortir du dièdre.

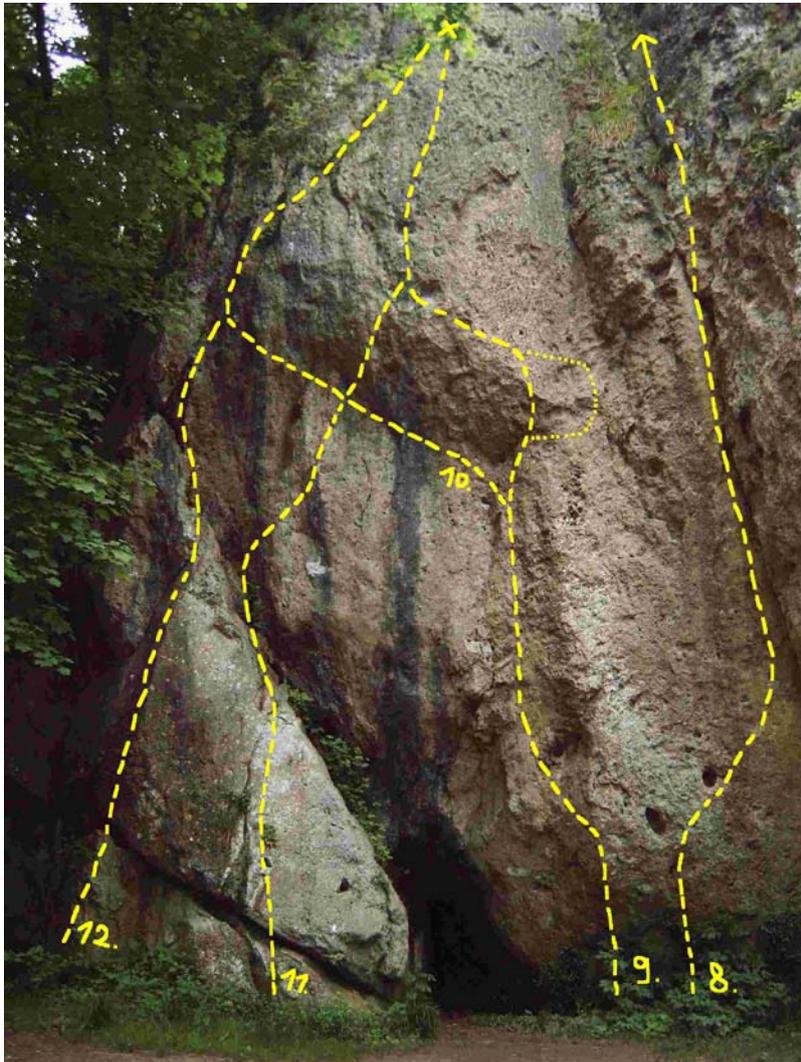
Face Ouest



1. **Le Purgatoire**.....6a
Costaud sur le départ.
2. **Variante**.....6b/6b+
Retors.
3. **La Judith**.....6b
Inversées.
4. **Le Guepier**.....6b
Allonge.



5. **L'Esotérique**.....7a/7a+
Mouvement dynamique d'une grande pureté ! Superbe.
- 5 bis. **Esotérique assis**.....7a+/7b
Départ assis au niveau de la fissure.
6. **Crise de Main**.....8a
Départ assis puis pas bloc extrême. Ne pas utiliser le pan gauche.
- 6 bis. **Crise de Main debout**.....7b/7b+
Départ avec les deux petites prises bras tendus. Prendre une grosse pierre pour les atteindre.
Sans le pan de gauche.
7. **Crise de Main par le dièdre**.....7a
Départ dans le fond de la grotte. Une fois mousquetonné la première broche, ne plus utiliser la fissure de la bagarre.
- 7 bis. **Variante directe**.....6c+



8. **La Bagarre**.....6a
Vieille voie classique. Coinceurs nécessaires.

9. **L'Acte Manqué**.....7a+
Superbe voie !
Avec la boucle pour éviter le crux : 7a

10. **Palace Club Directe**.....7a
Départ par Acte Manqué et traverser sous le bombée.

Palace Club.....7b+
Départ assis de l'Esotérique, faire le pas dynamique et redescendre vers les gros trous de La Bagarre puis faire le n°10

11. **El Cascador**.....7a
Pas bloc au bombé

12. **Alvarez**.....6a+
Relax sur le début puis gros pas physique au bombé.



13. **????**.....6a
Engagée sur 2 spits.

14. **????**.....6b
Non équipée. Relais en place. Moulinette obligatoire.