



# Orford

Guide abrégé des  
voies d'escalade

Édition 2018

La version pdf de ce guide est distribuée gratuitement sur les sites

<http://www.escaladequebec.com>

<http://www.fqme.qc.ca>

Il contient une version abrégée du guide complet, afin de donner à tous l'accès à l'information sur les secteurs et les voies les plus populaires de la paroi.

Vous pouvez imprimer ce document en utilisant la disposition livret dans les options d'impression de votre visionneuse pdf, puis le relier avec des agrafes ou la bande de reliure de votre choix.

Cette version sera mise à jour régulièrement, à mesure que des ajouts et des corrections s'imposent.

Les commentaires et suggestions sont bienvenus et souhaités.

Nhésitez pas à écrire à

[mikael.fortin@usherbrooke.ca](mailto:mikael.fortin@usherbrooke.ca)

pour m'en faire part.

La Fédération Québécoise de la Montagne et de l'Escalade (FQME) est également une ressource clé pour l'accès aux sites comme le mont Orford. À travers les années, elle a organisé des corvées de rééquipement et des formations d'ouvreur-équipier pour les grimpeurs locaux, sans compter les milliers de dollars en équipement qui ont été investis dans la paroi.

**N'hésitez pas à les contacter si vous désirez vous impliquer ou devenir membre, au 1-800-204-FQME**



## Descriptions et croquis des voies

Mikaël Fortin

[mikael.fortin@usherbrooke.ca](mailto:mikael.fortin@usherbrooke.ca)

## Photos de la paroi

Gabriel Laliberté

[gab\\_electro@hotmail.com](mailto:gab_electro@hotmail.com)

## En couverture

Véronique Gosselin dans *Peu...*

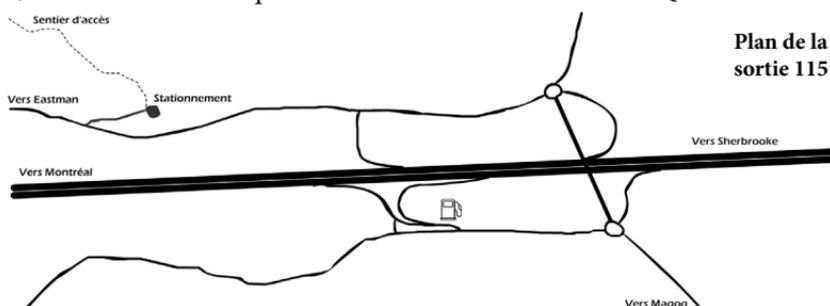
Photo: Sophie Crête-d'Avignon

## Introduction

La paroi du Pic aux Corbeaux, dans le parc du Mont-Orford, est le site d'escalade sportive le mieux connu en Estrie. Le site compte environ une centaine de voies et variantes. La grande qualité du site se retrouve dans ses voies de niveau intermédiaire à extrême (5.10 à 5.14), qui doivent être grimées en premier de cordée. Quelques voies de qualité de niveau 5.7 à 5.9 existent tout de même, mais si vous préférez grimper en moulinette, la paroi du Lac Larouche est probablement un meilleur choix. Un grand champ de blocs s'étend également à la base de la paroi. Ses nombreux problèmes de bloc de qualité seront couverts dans la prochaine édition du livre-guide.

## Comment se rendre sur place

Prenez la sortie 115 de l'autoroute 10 et allez vers l'ouest sur la 112 en direction d'Eastman pour un peu plus d'un kilomètre. L'entrée du stationnement est sur la droite, le secteur se nomme "Pic aux Corbeaux". Pour accéder au site, vous devez vous acquitter des droits d'accès de la SEPAQ.



## Fermetures annuelles

Deux fois par année, le parc du Mont-Orford ferme l'accès au site d'escalade. Au printemps, lors de la fonte des neiges, les sentiers dans tout le parc sont fermés, et réouvrent après inspection. Cette fermeture est habituellement en vigueur en mars-avril. La seconde fermeture concerne la nidification d'un couple de faucons pèlerins, et entre habituellement en vigueur durant les mois de juin et juillet. Pour déterminer si le site est ouvert, surveillez la page facebook du parc du Mont-Orford, ou bien le groupe facebook du CERCLE (Club d'Escalade des Cantons-de-L'Est). Sur place, si la barrière du stationnement est fermée, le site est fermé.

## Légende



Voie recommandée.



Voie majoritairement équipée avec des dégaines permanentes.



Voie sur protection traditionnelle.



Consignes importantes à lire avant d'entreprendre la voie.

Les couleurs des tracés des voies servent de repère rapide pour leur difficulté: Vert - 5.9 et moins, Jaune - 5.10-5.11, Bleu - 5.12, Rouge - 5.13, Noir - 5.14 ou projet, Gris - voie de glace.



## INFORMATIONS D'URGENCE

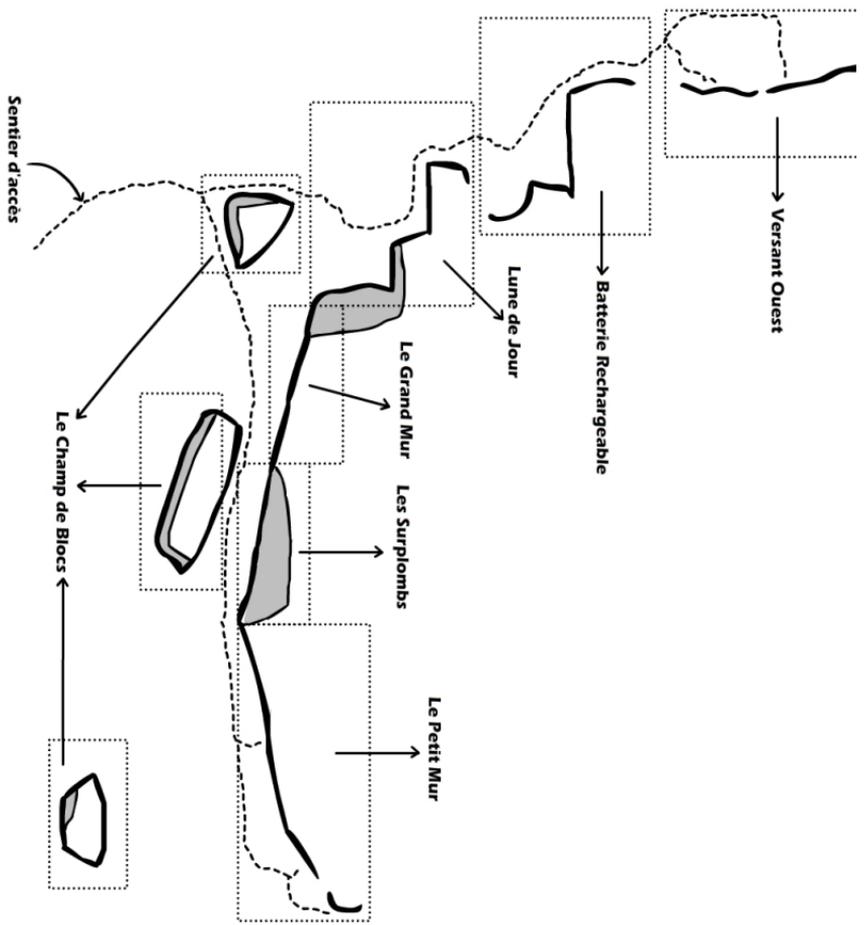
Date mise à jour 2018-03-06

FÉDÉRATION QUÉBÉCOISE  
DE LA MONTAGNE ET DE L'ESCALADE

<b>Nom du site ou secteur :</b> PIC AUX CORBEAUX ET LES BLOCS DU MONT ORFORD		<b>Localisation des Secteurs :</b> PARC NATIONAL DU MONT ORFORD (SÉPAQ)	
<b>Réception cellulaire :</b> Oui			
<b>Où est le téléphone le plus près :</b> Comme Chez Soi - Restaurant & Auberge: 3219 Rue Principale Ouest, Magog, QC J1X 0J6, Canada			
<b>Distance de celui-ci :</b> 1 km du stationnement			
<b>CONTACTS : URGENCE 911</b>		<b>Recherche et sauvetage :</b> 1-800-463-4393	
<b>Parc national du Mont Orford (SÉPAQ):</b> 819 843-9855 #0		<b>Centre Hospitalier Memphrémagog :</b> (819) 843-3381	
<b>Centre antipoison :</b> 1-800-463-5060			
<b>Coordonnée GPS du Stationnement:</b> 45.29387, -72.2239			
<b>Adresse la plus près:</b> 3219 Rue Principale Ouest, Magog, QC J1X 0J6, Canada			
<b>Coordonnée GPS de la paroi:</b> 45.29972, -72.2307			
<b>Classification du site d'escalade :</b> Paroi sportive et Secteur de blocs Les voies sont difficilement accessibles par le haut de la paroi - Hauteur de la paroi : 15 à 35 mètres			
<b>Sentier d'accès au sommet :</b> Oui, très difficile. Utiliser le sentier à l'extrémité gauche de la falaise.			
<b>SENTIER D'ÉVACUATION</b>			
<b>Distance (km) pour accéder à la paroi:</b> 1,2 Km			
<b>Temps pour accéder à la paroi :</b> 30 minutes			
<b>Difficulté:</b> Sentier difficile comprenant des zones de forte pente, pierrier, etc.			
<b>Paroi:</b> Du stationnement, suivre le sentier du Pic aux corbeaux. Sentier bien balisé.			
<b>Blocs:</b> Avant d'arriver à la falaise, il y a un champ de blocs du côté droit du sentier principal.			
<b>SENTIER D'APPROCHE (MÊME QUE LE SENTIER D'ÉVACUATION)</b>			
<b>Matériel de 1<sup>er</sup> soin sur place :</b> Planche dorsale, Trousse de premiers soins		<b>Endroit où il est disponible :</b> En arrivant à la falaise, longer la paroi vers la gauche en (direction ouest). Passer sous un toit et se rendre près d'un dièdre. Le matériel est au début d'une pente dans un baril noir près d'un arbre. Surveiller un panneau de signalisation rouge et blanc. <b>GPS: 45.30002, -72.23143</b>	
<b>Hôpital le plus près :</b> Centre hospitalier Memphrémagog			
<b>Adresse:</b> 580 Rue Saint-Patrice Est, Magog, QC J1X 1V3			
<b>Distance du stationnement :</b> 9 km/ 15 minutes			
<b>Temps pour y accéder :</b> 15 minutes			



# Plan du Site



# Versant Ouest

Pour atteindre ce secteur, continuez à marcher vers la gauche après le secteur **Batterie Rechargeable** en gardant la paroi sur votre droite. Après que la paroi se soit transformée en éboulis puis en dalle à très bas angle, vous apercevrez un petit mur légèrement déversant avec une voie solitaire (*Sibérie*). Continuez encore plus loin et vous arriverez en bas de *Copenhagen*, la voie sportive la plus à droite sur le mur. Ce secteur comprend quelques lignes intéressantes, la plus marquante étant *Top Gun*, la meilleure voie d'initiation au premier de cordée à Orford. Plusieurs autres voies sont grim-pables en moulinette, vous pouvez atteindre leur relais en grim-pant une des autres voies et en marchant en haut de la paroi.

## 1- Top Gun



5.8

Un des meilleurs choix pour apprivoiser l'escalade en tête à Orford, une succession de bonnes prises jusqu'à une finale un peu plus exigeante. La voie la plus à gauche du secteur.

## 2- sans nom

5.9

Ligne centrale de ce mur, moulinette seulement. Le relais peut être atteint en traversant à partir de celui de *Top Gun*.

## 3- sans nom

5.9

Grimpe une petite arête, juste à gauche du grand dièdre. Départ derrière un petit arbuste. Moulinette seulement, le relais peut être atteint à partir du relais de *Copenhagen*.

## 4- Dièdre de gauche



5.5

Ancienne voie trad, rarement fréquentée.

## 5- Copenhagen

5.10a

La voie située entre les deux dièdres, escalade facile jusqu'à une vire, après laquelle ça se corse avec quelques pas sur des prises plus minces.

## 6- Dièdre de droite



5.5

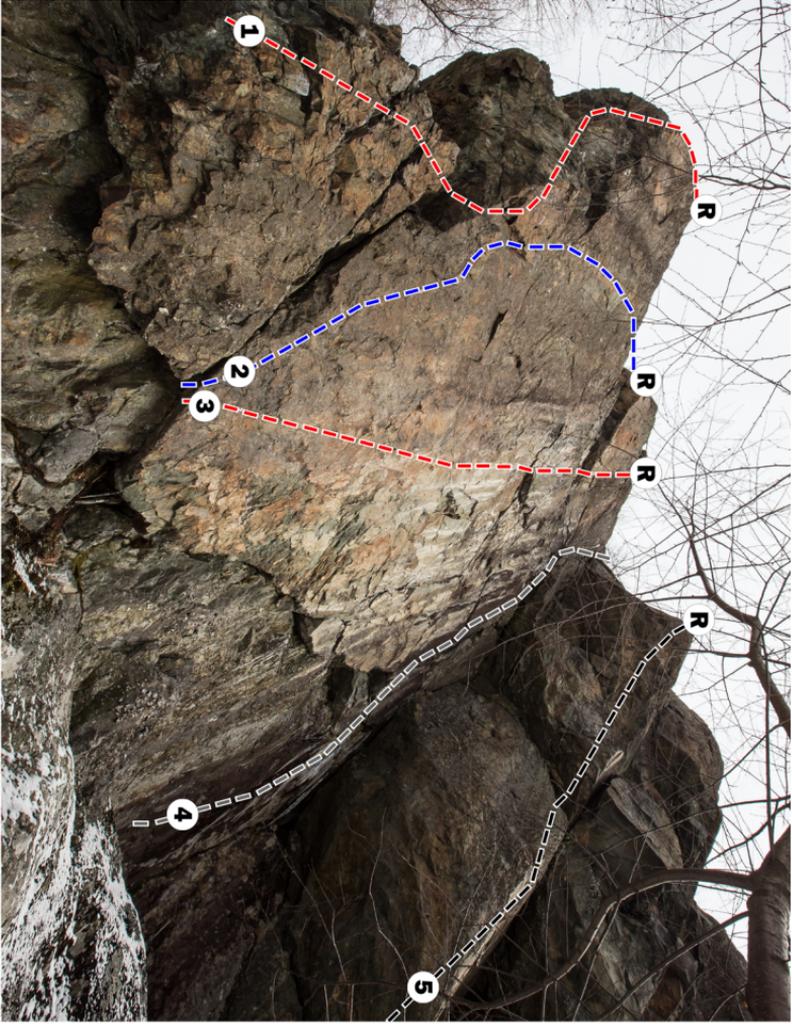
Ancienne voie trad, rarement fréquentée.

## 7- Sibérie

5.13b

Problème de bloc esthétique et soutenu comprenant lames coupantes et pincettes fuyantes. La plupart des ascensions ont été réalisées avec la 2<sup>e</sup> plaque pré-clippée.

# Batterie Rechargeable



Ce secteur sous-développé se trouve en haut à gauche du secteur **Lune de Jour**. Passez dans les éboulis derrière la pancarte « cédez le passage » et vous verrez rapidement l'arête arrondie d'**Un Monde Parfait** à gauche et le dièdre de **Batterie Rechargeable** à droite, les deux formes marquantes de ce secteur.

## 1- Un Monde Parfait

5.13b

L'arête surplombante à l'extrême gauche de la paroi. Rappelle *Butt Bongo Fiesta* à Rumney par son caractère soutenu et le déséquilibre constant dont vous serez victime.

## 2- Symphonie

5.12b

Voie tout ce qu'il y a de plus verticale, techniquement et tendineusement exigeante. Le départ est commun avec **Un Monde Parfait**, mais tournez à droite à partir de la petite vire pour rejoindre la 2<sup>e</sup> plaquette. Vous pouvez également la rejoindre en grim pant le départ de l'**Accélérateur de Rêves** pour ensuite passer par la fissure à gauche et atteindre la 2<sup>e</sup> plaquette.

## 3- L'Accélérateur de Rêves

5.13a

Très jolie voie verticale, compte très peu d'ascensions.

## 4- Projet

5.?

La grande arête au centre du secteur. Le pas de bloc initial résiste aux efforts des grimpeurs locaux depuis belle lurette, alors que la suite est plus raisonnable à environ 5.12.

## 5- Opus Numéro 7

M7

Voie mixte dont le premier quart est habituellement une belle colonne de glace. La difficulté de ce qui suit dépend de la présence d'une mince plaque de glace à mi-hauteur. Cette voie pourrait être grimpée en été sur protection traditionnelle, une fissure dans le dièdre surplombant permettant de bien protéger la plupart des passages.

## 6- Batterie Rechargeable



5.11d

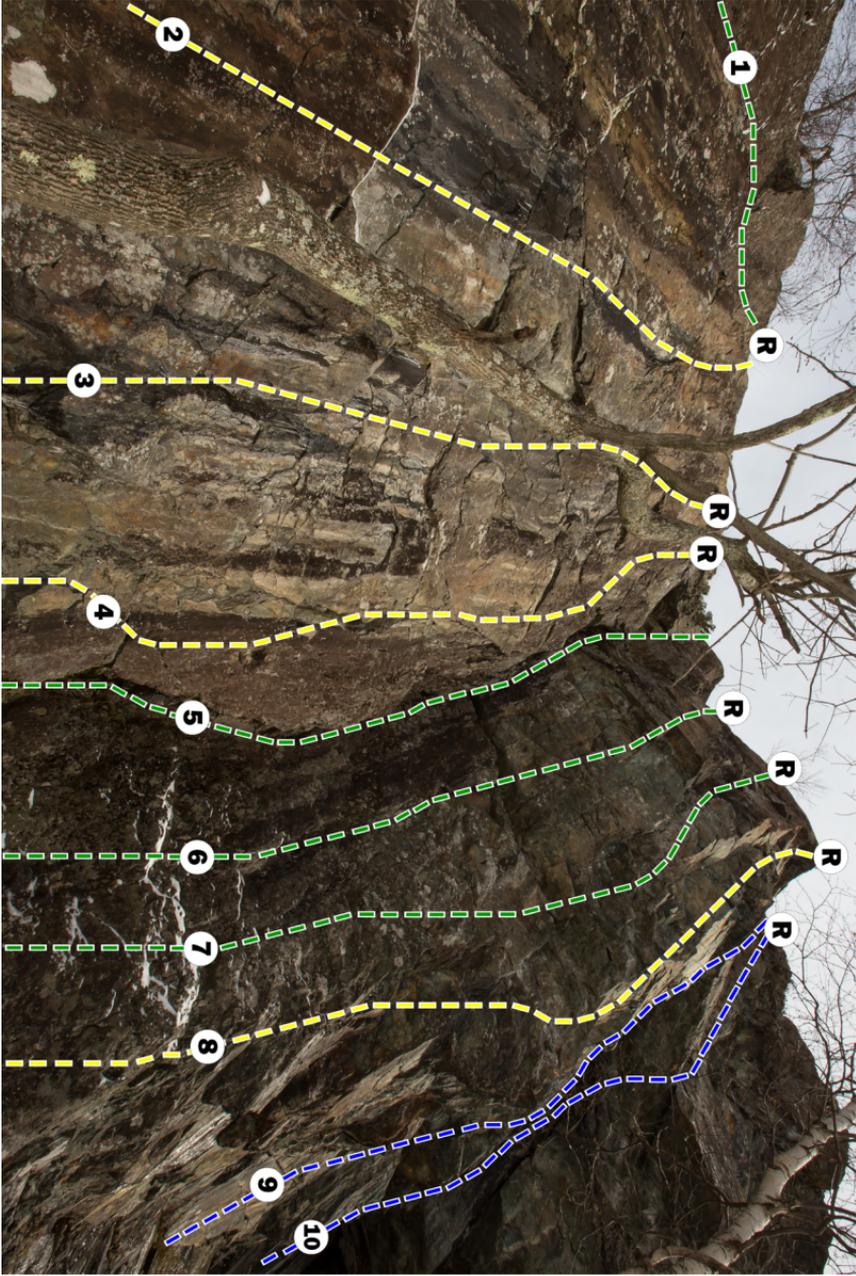
Superbe dièdre à droite de la paroi. Un surplomb costaud surmonté d'une séquence de pontage mémorable. Accédée par une fissure sur protection traditionnelle directement en dessous, ou par le départ commun avec *Eunuque ou Tarlas* plus à droite.

## 7- Eunuque ou Tarlas

5.10c

Passé dans le mur à droite du dièdre de *Batterie Rechargeable*. Grimpez une dalle facile pour atteindre la première plaquette, engagez-vous au-dessus de la vire et traversez finalement sur le mur à droite.

# Lune de Jour



Ce secteur comprend plusieurs voies de part et d'autre d'un gros dièdre qui contient une des voies originales de la paroi (*La Voie du Nid de Corbeaux*). Grimper les voies de ce secteur est une bonne façon de se familiariser avec l'étrange rocher d'Orford. Les 5.9 les plus populaires sont dans le mur noir constituant le côté droit du dièdre, tandis que les voies juste à gauche vous nargueront avec des défis supplémentaires. Pour les grimpeurs plus expérimentés, les deux 5.12 à l'extrême droite du secteur valent certainement le détour avec leurs passages originaux et amusants. Ce secteur souffre de résurgence au printemps, et demeure souvent mouillé après une bonne pluie. Le tuyau de plastique avec la pancarte « cédez le passage » est en fait un contenant pour le **kit de premiers soins** et la civière.

## 1- Belle Inconnue



5.7

À gauche de ce secteur se trouve une fissure évidente avec des mouvements et de la protection moins évidents. Peut être installée en moulinette après avoir grimpé *Varech*.

## 2- Varech

5.11a

Joli problème de bloc au départ qui peut être évité si on s'écarte trop à gauche (seulement 5.10 dans ce cas). Encore surprenant au-dessus de la vire, termine tout en haut près de la fin de *Belle Inconnue*.

## 3- Nada de Mas

5.10a

Étrange et variée, cette voie apparemment simple a donné du fil à retordre à plus d'un, même au départ. Assurage dynamique recommandé pour la fin.

## 4- Lendemain de la Veille



5.10b

Douche froide si vous n'êtes pas bien réveillé(e). Évitez d'utiliser le mur à droite pour plus de plaisir. Bienvenue à Orford.

## 5- La Voie du Nid de Corbeaux



5.6

Souvent mouillée, cette voie est rarement grimpée et attire probablement plus de grimpeurs sous sa forme hivernale (**Frivolité**, WI4+).

## 6- Bleu Nuit

5.9

Ça passe ou ça casse! Cette voie et sa voisine de droite sont responsables de nombreuses premières impressions à Orford, avec leur aspect accueillant qui cache un passage plus difficile qu'il n'y paraît. À faire et à refaire, en tant que projet ou échauffement...

## 7- Lune de Jour



5.9+

En plusieurs points semblable à **Bleu Nuit**, mais garde plusieurs surprises en réserve. Excellente initiation au terrain surplombant.

## 8- Soleil Levant



5.10a

La plus variée et esthétique des trois voies sur ce mur. Partage les premiers mouvements avec **Lune de Jour** pour ensuite aller contourner l'arête et la comprimer jusqu'à la vire, puis grimper le dièdre le plus à droite au-dessus. Termine en surmontant un petit toit. Incontournable.

## 9- Soucoupe



5.12c

Expérience mémorable, un festival de l'étrange qui demande un bon nombre d'acrobaties pour être enchaîné.

## 10- Changement d'Huile

5.12c

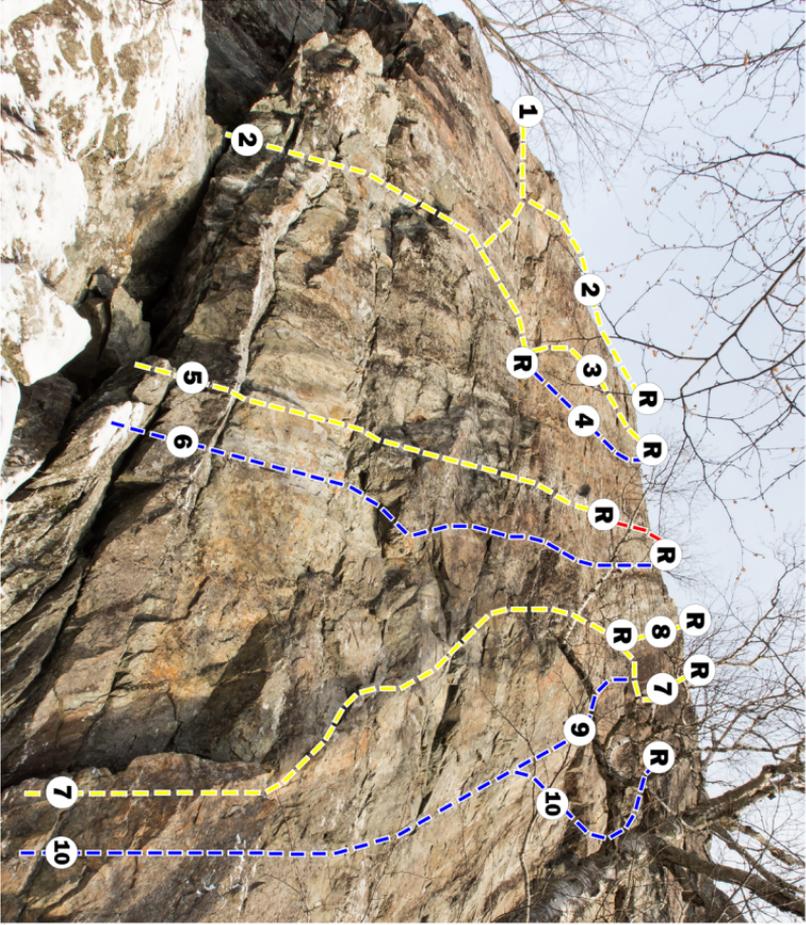
En tous points aussi étrange que *Soucoupe*, mais en plus, il faut être doublement chanceux dans cette voie, d'abord pour la trouver sèche, ensuite pour l'enchaîner... quoique les coulisses d'eau soient assez faciles à éviter malgré son aspect détrempé. Grimpée jadis en artific (Artifact, A2) en deux longueurs dans la fissure et le dièdre, à l'aide d'un relais sur pitons sous le toit final, puis en trad avec beaucoup de friction dans la corde, des protections douteuses et l'aide d'une plaquette dans le dernier toit. La version sportive actuelle est définitivement plus amusante, avec un passage de toit des plus mémorables.

## 11- Projet

5.?

Le grand toit à droite du secteur. L'équipement de cette voie n'est pas encore terminé, mais est suffisant pour constater que c'est à la fois possible et trop difficile pour l'instant. Les avis semblent converger vers 5.15.

# Le Grand Mur



Le secteur des grandes voies verticales de la paroi, en haut du sentier. La voie la plus marquante de ce secteur est certainement **Souveraineté-Association**, la ligne centrale qui part sur le bloc au pied du gros arbre. La plupart des voies de ce secteur sont séparées en deux par un relais intermédiaire. Faites attention à la longueur de votre corde! Avec 70m, vous pouvez toutes les grimper en une longueur, hormis peut-être **BMW** (dépend de l'étirement de la corde). Une corde de 60m vous permet quand-même de redescendre au moins jusqu'au relais intermédiaire dans tous les cas.

## 1- Patacrack



5.10a

Fissure verticale complètement cachée au-dessus d'une vire à l'extrême gauche du secteur, plus loin que l'arête qui marque la fin du mur. Grimpez le départ de **La Grande Traversée** et continuez encore plus à gauche, sur protection naturelle, pour atteindre une vire et faire un premier relais trad sous le départ de la fissure. Relais final sur arbres au sommet de la paroi.

## 2- La Grande Traversée



5.9+

Départ commun avec **Détecteur de Mensonges** à l'extrême gauche du mur. Engagez-vous dans une traversée vers la gauche après la deuxième plaque, pour rejoindre la base du grand dièdre. Voie de difficulté modérée la plus longue et panoramique de la paroi.

## 2a- Arête-toi pas!

5.11a

Cette voie commence comme la précédente, mais passe sur l'arête, au lieu de grimper dans le dièdre. Moulinette seulement, sur le relais de **La Grande Traversée**.

## 3- Détecteur de Mensonges



5.11a

Une classique pour apprivoiser l'escalade verticale à Orford. Départ à l'extrême gauche du mur. Grimpez jusqu'à la vire et un premier relais, dégourdissez-vous dans le passage au-dessus, courez rejoindre le feuillet tout en haut et préparez-vous à combattre pour sortir.

## 4- Indépendance



5.12b?

Départ commun avec *Détecteur de Mensonges*, mais grimpe le mur à droite du premier relais. Mince, technique et soutenue, une prise clé s'est récemment brisée en haut du mur, jetant le doute sur la difficulté actuelle de la voie. Sollicite les tendons de toutes vos extrémités jusqu'à la fin.

## 5- Autonomie

5.11b / 5.13a

La cote 5.10c écrite à la base du mur a pris au piège plus d'un grimpeur. Un bon nombre d'entre eux est resté coincé dans le crux pour passer le petit bombé en bas, alors que plusieurs autres ont essayé continuer au-dessus du premier relais pour tenter de se rendre en haut de la paroi. Bonne chance, la version complète demeure sans répétition. Il est toutefois tentant d'aller rejoindre les prises de *Rififi* à droite pour en finir, ce qui ferait un bon détour au prix d'une bonne décote.

## 6- Rififi à Tanannarive



5.12d

L'ultime grande voie en style vertical de la paroi offrant une première partie en 5.11 jusqu'au niveau du premier relais d'*Autonomie*, suivie d'un enchaînement soutenu avec un crux d'adhérence mémorable.

## 7- Souveraineté

5.10c / 5.11b

La grande classique verticale de la paroi, souvent combinée avec la deuxième longueur directement au-dessus (*Association*). La première longueur, intimidante et étrange, devrait vous préparer pour ce qui s'en vient. Si vous voulez grimper la deuxième longueur originale, traversez à droite au-dessus du relais central et prenez votre courage à deux mains pour affronter la traverse et le crux technique qui suivent. Le première voie exploitant le véritable potentiel de la paroi, longue, difficile et complètement sportive.

## 8- Association



5.11c

La deuxième longueur directement au-dessus du premier relais de Souveraineté. Classique soutenue sur réglettes, au milieu d'un grand mur vertical. La ligne marquante du secteur.

## 9- Vapologie

5.12a

Variante d'*Apologie*, partageant ses 4 premières plaquettes pour ensuite s'élançer légèrement à gauche en quête d'un gros feuillet sous un petit toit. Après le passage du toit, vous pouvez rejoindre les bonnes prises communes avec la fin de la première longueur de *Souveraineté*.

## 10- Apologie



5.12b

Excellent défi d'enchaînement continu, en style partagé entre vertical et surplombant, le crux couvre pratiquement la moitié de la voie! Démarrez sur le sommet du gros bloc, puis bifurquez à droite à la 3e plaquette en grim pant la mince fissure et le mur jusqu'en dessous du petit toit. Surmontez-le et rejoignez le feuillet géant au-dessus. Quittez finalement le confort du feuillet et engagez-vous sur la gauche pour rejoindre le relais. À partir de là, vous pouvez partir en expédition dans la deuxième longueur de *Souveraineté* qui est presque directement au-dessus pour en faire un des plus beaux enchaînements de la paroi.

## 11- Apoplexie



5.13b

Quoique mince et verticale, cette voie est populaire pour apprivoiser le niveau, étant donné que la difficulté est concentrée dans une courte section pour doigts forts et centres de gravité sensibles. Une fois le bombé franchi, rejoint le feuillet géant jusqu'à un relais commun avec *Référendum*.

## 12- Razzia



5.13c

Grimpez juste à gauche du dièdre de *BMW* avec lequel vous pouvez partager quelques prises pour atteindre la base d'un surplomb d'apparence lisse. Un insondable problème de bloc demandant puissance et technique vous attend au-dessus. Si vous arrivez à vous sortir de là et vous rétablir sur la dalle, vous pouvez grimper jusqu'en haut du mur en passant dans *Go-Kart* et la deuxième longueur de *BMW*, ou vous rendre compte que vous n'avez pas traîné 12 dégaines de plus et vous échapper par *4x4*.

Rarement répétée de nos jours, cette voie commence dans le dièdre de *BMW*, puis traverse la dalle à gauche au-dessus de *Razzia* et *Apoplexie* pour aller rejoindre le gros feuillet jusqu'à un premier relais commun avec cette dernière. La deuxième longueur voit rarement des visiteurs malgré sa qualité, probablement parce que votre second devra vous rejoindre au premier relais et que vous devrez faire un rappel sur un arbre pour redescendre du haut.

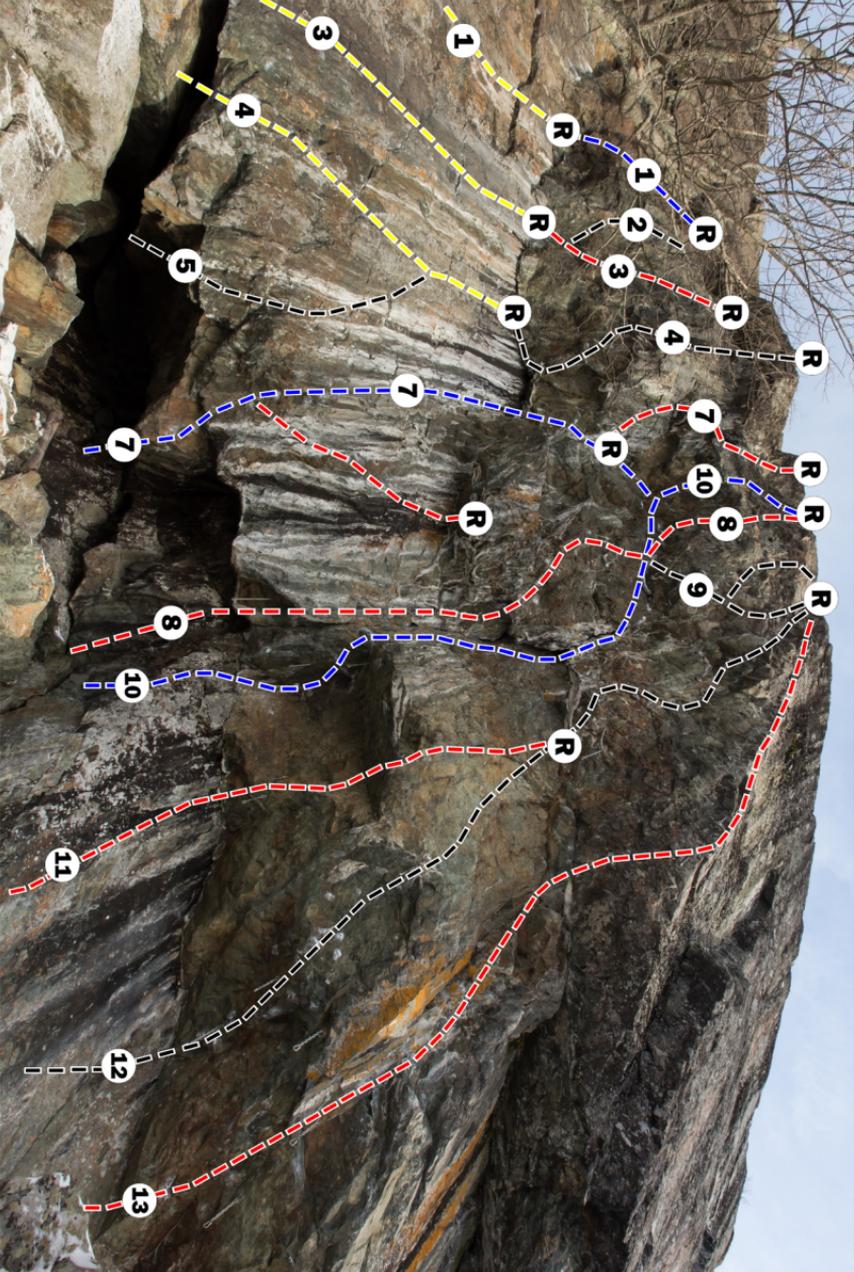
## 14- BMW



## 5.12a

La voie la plus à droite du grand mur. Parfaitement au seuil entre le style surplombant et le style vertical, avec une première longueur esthétique qui est la 5.12 la plus populaire de la région, surmontée d'une deuxième longueur plus facile, mais en style plus aventurier et panoramique. L'entreprise complète fait presque 40m, mais la plupart des grimpeurs arrêtent au relais de la première longueur, ayant réalisé leur initiation au 5.12. Départ dans le dièdre séparant le grand mur des surplombs. À la sortie du dièdre, grimpez le mur vertical jusqu'à la base d'une petite arête surplombante. La voie originale grimpe cette formation, alors que deux variantes bifurquent à gauche à cette hauteur. La première (**4x4**, 5.12a) est quelques mètres à gauche et passe dans deux petits bombés avant de rejoindre le relais. La seconde (**Go-Kart**, 5.12b) est encore plus à gauche, directement au-dessus de *Razzia*, et offre de l'escalade soutenue jusqu'à un vilain petit passage de toit.

# Les Surplombs



Le secteur qui a fait la renommée d'Orford dans les années 2000, avec sa grande concentration de voies de haut niveau ainsi que ses innombrables « link-ups » qui sont utilisés soit pour isoler un des crux d'une voie difficile, soit pour combiner ceux-ci afin de rehausser le niveau (voir la liste à la fin de ce guide). Plusieurs des voies possèdent des relais intermédiaires, vestiges d'une époque durant laquelle la partie supérieure de la grotte n'était pas grimpée, ce qui confère souvent deux noms aux voies : un pour le bas seulement, un autre pour la version intégrale. La base du secteur étant plus large que son sommet, on compte plusieurs départs alternatifs qui rejoignent les mêmes lignes. **Picnic à Orford** et **Peu...**, Les deux 5.13a les plus populaires de la région, vous attendent en guise de comité d'accueil, tandis que **Alpha Beta**, **Vitamine C** et **Welcome to Jam Rock** vous toisent du haut de leurs enchaînements désespérants et de leurs cotes stratosphériques. La majorité de ce secteur est équipé avec des chaînes et des dégaines permanentes, gracieuseté des grimpeurs locaux et de la FQME, afin de vous éviter la tâche fastidieuse de déséquiper les voies. N'hésitez pas à vous en servir pour explorer vos limites.

## 1- Cinq Vibrateurs Première longueur

5.12d  
5.10d

La voie la plus à gauche du secteur, qui grimpe la mince dalle compliquée jusqu'à un premier relais sous un bombé où vous attend un passage technique et violent suivi d'une sortie palpitante.

## 2- Projet

5.13?

Partage la première partie de **Picnic à Orford**. Entame le surplomb avec les mêmes prises, mais s'élance à gauche dans de longs mouvements sur de mauvaises prises. Termine au relais d'une de ses voisines.

## 3- Picnic à Orford Parapluie



5.13a

5.11c

Ligne marquée passant directement dans le « groove » à gauche du surplomb. La première partie (**Parapluie**, 5.11c) est un mur d'apparence lisse à ne pas sous-estimer. Le surplomb comprend une magnifique séquence à saveur moderne surmontée d'une finale dramatique. Parfaite pour les hamsters de gym qui veulent sortir de leur roulette et s'aguiser les dents dans le niveau.

#### 4- Welcome to Jam Rock Parasol



5.14b  
5.11c

Ligne directement à droite de *Picnic à Orford*, grim pant le gros pilier arrondi et la vire fuyante juste après, pour terminer dans la trace noire en haut du surplomb. La première partie (**Parasol**, 5.11c) est une délicate aventure verticale, alors que la partie du haut demande tout un arsenal de puissance, technique, inventivité et ténacité. Sans conteste la voie la plus difficile de la paroi.

#### 5- Projet



5.13?

Anciennement grim pée en moulinette 1m à gauche des plaquettes (**Blood**, 5.12+) en partant sur la petite proue triangulaire, cette voie peut être grim pée en tête en partant au bord de la grotte et en demeurant vis-à-vis des plaquettes, au prix d'une augmentation importante de la difficulté (5.13+ au bas mot). Pourrait éventuellement être combinée avec **Welcome to Jam Rock**, sans compter que partir du fond de la grotte lui ajouterait un bon brin de difficulté.

#### 6- More Fire Paraplégique



5.13b  
5.12c

Départ étrange sur la proue orange avec les jambes dans le vide. On atteint généralement au moins la bonne pincette de main droite du sol ou à l'aide d'un piédestal, quoique ce ne soit pas beaucoup plus difficile d'ajouter un ou deux mouvements de « campus » en partant plus bas. Une fois debout sur la proue, la suite va en diagonale vers la gauche pour sortir sur le mur vertical et rejoindre une belle fissure dans un dièdre. Vous pouvez franchir le surplomb qui suit et terminer au relais sur la vire à droite (**Paraplégique**, 5.12c), ou vous pouvez décider de quitter la vire et retourner grimper sur la gauche pour une grande aventure comprenant de misérables réglettes, un toit extrêmement aérien et une sortie de piscine qui vous fera ramper.



Utilisez un bâton pour clipper la première dégaine avant de commencer à grimper. Évitez de tomber au départ avec un assureur léger. Beaucoup d'ascensions se font avec la 3<sup>e</sup> dégaine pré-clippée.

## 7- La Vie



5.13a

Départ identique à *Paraplégique*, jusqu'à une grosse prise au-dessus à gauche de la 2<sup>e</sup> dégainé. À ce niveau, engagez-vous à droite dans le rocher blanc avec comme objectif d'atteindre une bonne prise près de 4<sup>e</sup> dégainé. Gardez vos cris de victoire ou de frustration pour le pas qui suit et courez jusqu'au relais suspendu dans le toit pour terminer. La suite directement dans le toit est équipée, mais manque certainement de prises. Cette voie est souvent utilisée comme départ alternatif pour se plomber les bras avant de faire une des variantes d'*Alpha Gamma*, auquel cas on traverse à droite au niveau de la dernière plaquette au lieu d'aller au relais.

## 8- Alpha Gamma



5.13c

La ligne originale passant dans le plus gros surplomb de la paroi, maintenant le point focal d'une montagne de « link-ups ». Départ au pied du dièdre qui sépare les deux murs du secteur. Engagez votre corps dans la fissure au-dessus pour atteindre le départ d'un gros feuillet qui s'élance sur la droite. Grimpez celui-ci jusqu'à un petit toit et lancez-vous vers la vire suspendue sur votre gauche. Rejoignez ensuite la fissure horizontale en forme de sourire, clippez la chaîne à gauche et engagez-vous dans une traverse vers la gauche jusqu'à une paire de bonnes prises. Clippez la chaîne suivante en haut sur votre droite et mordez à belles dents dans la série de réglettes qui suivent, puis campez sur la vire au-dessus avant d'aller jusqu'au relais, au-delà d'un ultime surplomb. Mélange parfait de mouvements techniques et puissants engageant le corps et l'esprit à la fois. Des combinaisons plus faciles telles que *Alpha* (5.13a) et *Nano Gamma* (5.13a) permettent de l'appriivoiser, une section à la fois. Traverser trop à gauche (vers le gros bac et la vire sous le toit final de *Diplodocus*) avant de faire le crux offre une bonne dépompe au prix d'une bonne décote.

## 9- Alpha Beta



5.14a

Variante d'*Alpha Gamma*, s'en distingue à partir de la fissure horizontale en forme de sourire, s'engageant directement au-dessus dans une série de mauvaises prises servant à aller placer les pieds dans le dièdre à droite pour ensuite sortir dans celui-ci et rejoindre un relais commun avec *Vitamine C*. Le crux peut être prolongé en quittant le dièdre vers la gauche dans le but de grimper la ligne la plus directe et difficile possible (*Alphapluie*, 5.14a+). Une des plus anciennes 5.14 du Québec.

## 10- Diplodocus

### Les Dinsaures



5.12b  
5.12a

Partez à l'aventure dans le plus gros surplomb d'Orford, en contournant les passages les plus difficiles. Commencez avec un rétablissement sur une dalle pour aller rejoindre le dièdre et le petit toit au-dessus. Passez le toit par la gauche, entrez dans la fissure et établissez-vous dans le dièdre au-dessus. Suivez le gros feuillet inversé vers la droite puis vers le haut, pour rejoindre la fissure horizontale en forme de sourire. Traversez ensuite à gauche dans la fissure jusqu'au relais de **Paraplégique**. Repartez dans le toit en haut à droite du relais, faites un rétablissement mémorable sur la vire et franchissez un ultime surplomb jusqu'au relais commun avec **Alpha Gamma**. La version qui s'arrête au relais de Paraplégique (**Les Dinsaures**, 5.12a) est très populaire.



Note : déclippez la première dégaine si votre assureur est plus léger que vous. L'assurage dynamique est essentiel dans cette voie pour éviter de vous cogner sur le mur ou le rebord du premier toit.

## 11- Sha Sha



5.13d  
5.13a

La première partie (**Sha**, 5.13a) est un étrange problème de bloc sur une arête surplombante suivi d'une amusante sortie de toit sur prises parfaites et d'une course déconcertante jusqu'au relais au niveau de la fissure horizontale. Après une bonne respiration, montez à l'assaut de l'incroyable mur au-dessus (commun avec **Vitamine C**) pour plus de joie et de frustration.

## 12- Vitamine C

### Vitamine



5.14a  
5.14a

La première moitié de cette voie (**Vitamine**, 5.14a) commence avec l'évident surplomb lisse au centre du versant droit de la grotte. Un problème de bloc combinant immondes plats et croûtes microscopiques monte la garde avant une section plus facile jusqu'au relais. La suite (**Vitamine C**) s'entreprend par la gauche et zigzague dans le mur au-dessus jusqu'à un crux de compression sur la pyramide tout en haut. Une véritable ode à la complexité, cette voie combine tout ce qui est typique au style d'escalade à Orford.

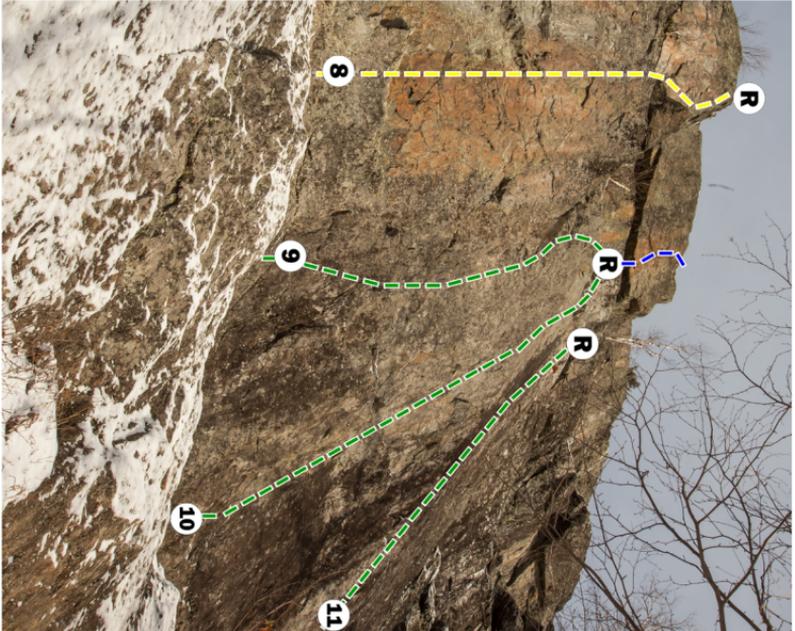
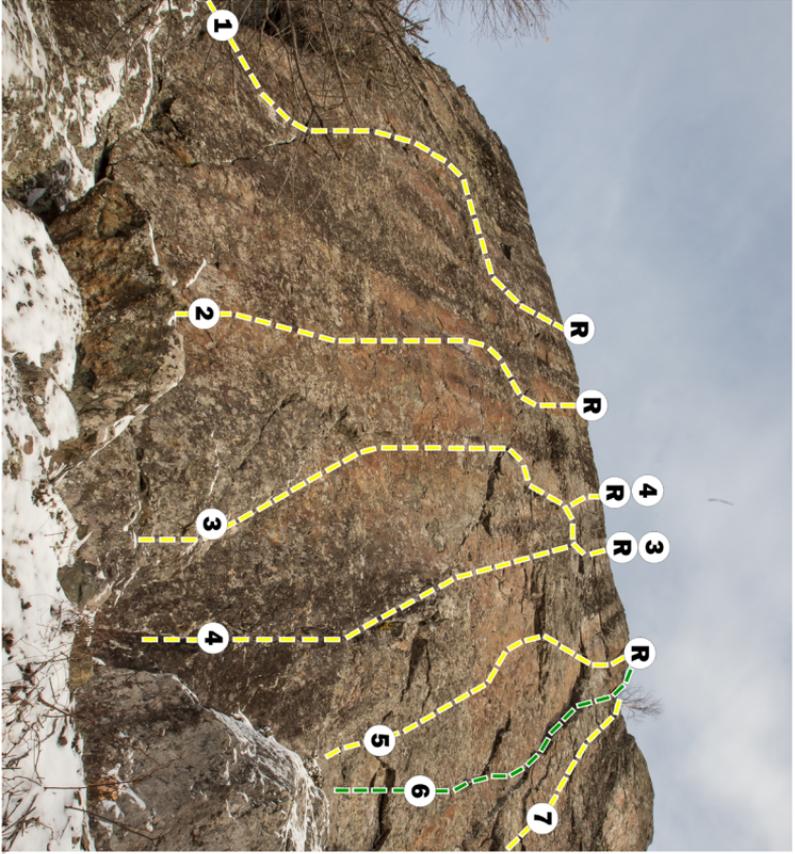
## 13- Peu...



5.13a

La grande arête qui marque la fin du secteur. La voie commence en force avec un étrange dièdre suivi d'un repos et d'une séquence puissante pour embarquer sur l'arête. Si celle-ci ne vous a pas recraché dans le vide, relaxez sur la petite vire et préparez vous pour la finale quelque peu... nébuleuse... Extrêmement amusante, esthétique et aérienne.

# Le Petit Mur



Excellent secteur comprenant une belle concentration de voies verticales à réglettes, techniques et délicates. C'est le meilleur secteur pour progresser dans le 5.10 et le 5.11 à Orford, les voies étant un peu moins intimidantes que celles du grand mur, ce qui ne devrait tout de même pas vous pousser à les sous-estimer. À l'extrême droite de ce secteur se trouvent quelques voies plus faciles pouvant servir à apprivoiser le rocher d'Orford. De plus, une paire de scellements servant de **relais de pratique** est installée près du sol sur un petit rocher entre les voies *Triple Vires* et *Skywalker*. N'hésitez pas à vous en servir pour réviser vos manoeuvres avant de grimper.

## 1- Égotrip



5.10c

Le meilleur choix pour un défi de taille dans le 5.10 à Orford. Longue et variée, commence dans la fissure à droite de *Peu...*, puis contourne l'arête à droite au-dessus de la 2<sup>e</sup> plaquette à l'aide d'une vire penchée, pour attaquer ensuite le mur fissuré au-dessus et rejoindre une grande vire suivie d'une finale déconcertante.

## 2- Hiroshima mon Amour



5.11c

C'est de la bombe! Magnifique voie verticale pour la première moitié, suivie d'un pause réflexion sur la vire et d'une sortie inoubliable. Interdiction absolue d'attraper les chaînes à la fin de la voie!

## 3- Triple Brosses



5.10a

La plus belle voie pour entamer le 5.10 à Orford avec deux passages clés séparés par des sections relaxantes et ludiques. Commencez dans le dièdre au pied de l'arbre et rejoignez une première vire, puis un autre dièdre et une seconde vire. Traversez à l'extrême droite de cette vire et sortez tout en haut. Croise la voisine, *Si j'avais des Ailes*, dont le crux est à gauche de la vire. Combiner avec celui-ci (*Triple Zèle*) est environ 5.11a.

## 4- Si j'avais des Ailes

5.11c

Rappelle *Égotrip* par son rythme et la situation de ses passages clés. Une bonne dose de réglettes vous sépare de la grande vire, après laquelle vous devez traverser à gauche (en croisant la voisine, *Triple Brosses*) pour rejoindre le crux final en haut du mur, à ne pas sous-estimer. Terminer à droite de la vire (*Si j'avais des Brosses*) est environ 5.11a.

## 5- Twinkle



5.10b

La ligne centrale de ce secteur est une des classiques d'Orford, avec ses premiers pas à réglettes vous déposant à la base d'un petit toit, que vous pouvez surmonter ou contourner par la droite. La fin implique une traverse à droite et quelques pas aériens pour rejoindre le relais en haut du dièdre.

## 6- Second Début



5.9

Le feuillet au centre du mur se grimpe bien, mais sa protection n'est pas une mince affaire. Souvent grimpée en moulinette sur le relais de *Twinkle*.

## 7- Gamin le Lapin

5.11d

Cette voie à réglettes passe dans le rocher vert à droite de *Second Début*. Rarement visitée, une plaquette éloignée dans la deuxième moitié de la voie pourrait expliquer pourquoi, sans compter qu'un bon nettoyage ne lui ferait pas de tort.

## 8- La Cuerda

5.10c

Mur vertical plutôt brutal jusqu'à une grosse vire. Rejoignez ensuite l'arête sur la droite où vous allez sans aucun doute penser à la corde... Cœurs sensibles s'abstenir.

## 9- La Flambée des Couleurs



5.8

Excellente voie pour apprivoiser le style d'escalade à Orford : pas mal de bonnes prises pas tout à fait bien placées pour la majorité de la voie et un bon crux inconfortable à la fin. Les protections sont moins espacées que dans ses voisines à droite.

## 10- Triple Vires



5.7

La 5.7 phare à Orford, conservant une saveur des années '90 avec des plaquettes distantes, mais faciles à atteindre. Malgré un départ un peu raide, la suite est une agréable aventure en dalle sur des prises franches, s'arrêtant à un relais sur une grosse vire. L'attrayant toit et feuillet au-dessus (*Le Condensateur*, 5.12) sont rarement visités étant donné qu'il n'y pas de relais en haut.

## 11- Amidale

5.7

Semblable *Triple Vires*, mais grimpe en diagonale de droite à gauche en vous donnant le sentiment que les protections ne sont pas au bon endroit et que cette dalle n'est pas amicale.

## 12- La 60



5.6

Grimpez la dalle à droite d'*Amidale* et traversez jusqu'au relais de celle-ci. Marchez vers la gauche pour rejoindre l'évident dièdre au-dessus de *La Flambée des Couleurs* et sortir en haut.



Tentez à vos risques. Une des premières voies de la paroi, probablement jamais brossée et sans répétition depuis 50 ans.

## 13- La Cheminée



5.5

Grimpez la dalle jusqu'à une vire sous une courte fissure qui franchit un surplomb avant une autre vire. Déplacez-vous ensuite à gauche au fond pour rejoindre une cheminée, une vire et une grande dalle au-dessus.



Tentez à vos risques. Protection manquante par endroits. Une des premières voies de la paroi, probablement jamais brossée et sans répétition depuis 40 ans.

## 14- Skywalker

5.9

Cette voie et sa voisine se trouvent sur un petit mur séparé de la paroi, légèrement en bas à droite du départ de *Triple Vires*. Le départ comporte un passage difficile avant la première plaquette.

## 15- Darth Vader

5.7

Un peu plus attirante que sa voisine. S'éloigne un peu des plaquettes par endroits. Vous pouvez atteindre le haut de cette voie et de la précédente en longeant la base du mur à droite d'*Amidale* si vous désirez installer une moulinette.

## 16- La Voie du Château



5.3

Joli feuillet et dièdre commençant sur les gros blocs qui marquent la fin du sentier. Peut être grimpée en moulinette sur le relais de sa voisine.

## 17- nom inconnu

5.10

Cette voie et sa voisine se trouvent sur une dalle qu'on peut atteindre en surmontant les gros blocs juste à droite de *Skywalker*.

## 18- Café Gusto



5.9+

Départ juste à gauche du bouleau, avec une traverse délicate pour rejoindre une paire de trous puis des bonnes prises jusqu'à une finale divertissante au-dessus.

## 19- L'Araignée



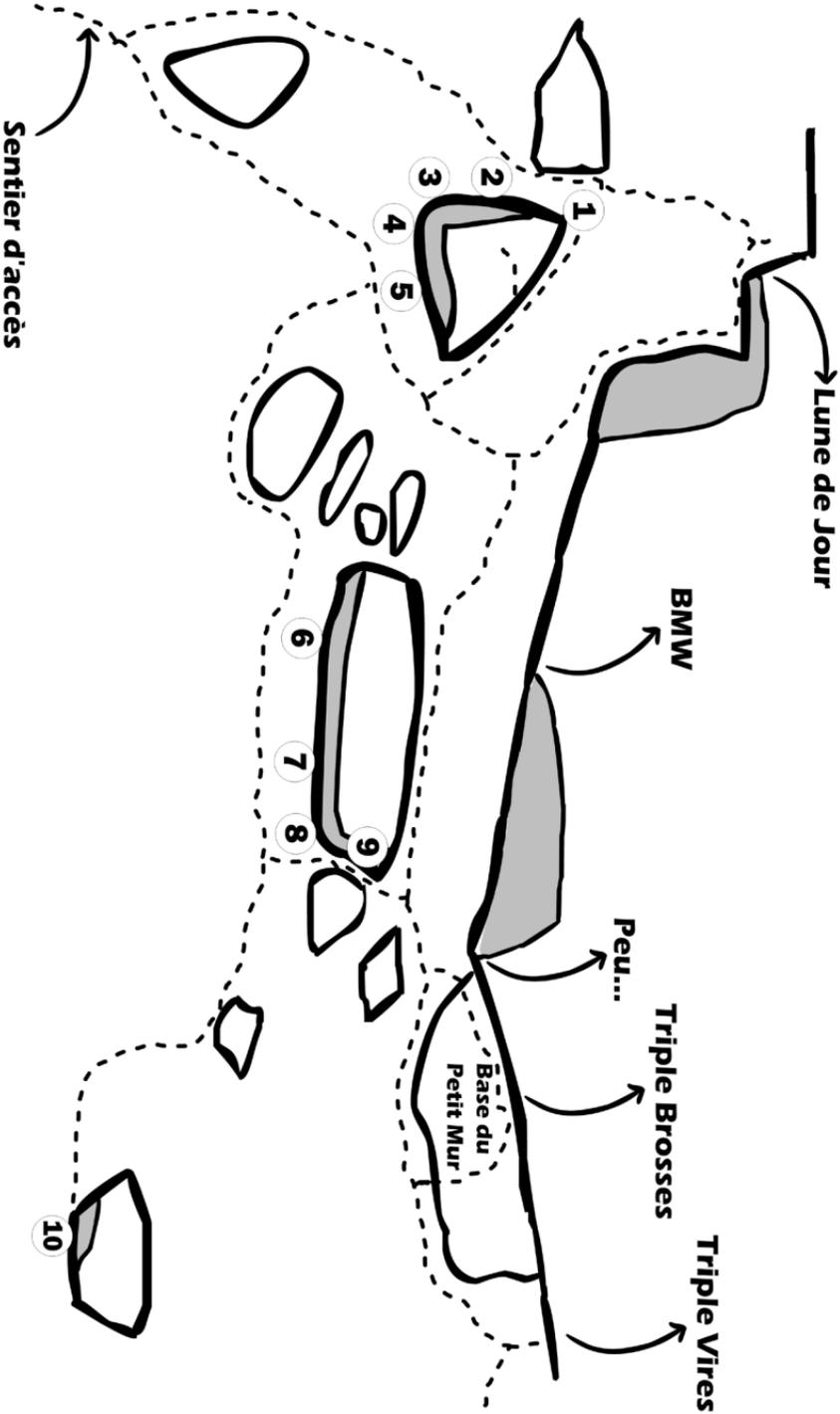
5.3

La cheminée en bas à droite du bouleau. Peut être protégée d'abord sur la droite puis ensuite sur la gauche, termine avec une sortie en pontage aérien.



Tentez à vos risques. Souvent mouillée. Doit être nettoyée avant de pouvoir être grimpée de façon sécuritaire.

# Le Champ de Blocs



Au bas de la paroi se trouvent quelques rochers de très grande taille qui se prêtent mieux à l'escalade sportive qu'au bloc. Le plus facile à voir est le « bloc de choss » se trouvant directement dans le sentier juste avant d'arriver au pied du grand mur. Sa face ouest offre de l'ombre pour les journées chaudes et la plus belle voie courte d'Orford (*Cœur de Lion*). À sa droite se trouve un mastodonte qui s'oppose directement au grand mur et aux surplombs; ses faces sud et est cachent quelques voies, dont deux 5.14 qui demeurent sans répétition. Finalement, un bloc isolé beaucoup plus bas à l'Est dans le champ de blocs comporte une seule voie (*Apache Longbow*) qui vaut définitivement le détour.

## 1- JC & JD Memorial

5.9

Moulinette qui peut être installée facilement en marchant sur le dessus du bloc. Attention au pendule si vous choisissez de vous écarter vers la gauche.

## 2- Cœur de Lion Cœur de Pirate



5.12a  
5.12c

Superbe petite voie pour les journées chaudes. Décoller du sol est définitivement le crux (et passablement morphologique), mais la suite n'est tout de même pas donnée! Une variante plus difficile (*Cœur de Pirate*, 5.12c) bifurque à gauche à partir du bac sous le toit.



Pré-clippez la première plaquette à l'aide d'un bâton. De plus, ne clippez pas la plaquette à gauche du toit si vous grimpez *Cœur de Lion*, vous allez penduler vers le gros bloc à gauche si vous grimpez à droite et au-dessus de cette dernière plaquette! Utilisez-la uniquement pour protéger la traverse de *Cœur de Pirate*, qui passe en dessous de la plaquette, à gauche.

## 3- Projet

5.13?

Joli enchaînement de blocages extrêmes sur du rocher un peu fragile, suivi de quelques mouvements esthétiques pour rejoindre l'arête de droite à la fin. Anciennement *Supertata* (5.13c), la voie ne compte qu'une seule ascension et demeure un projet depuis que plusieurs prises clé ont cassé.

## 4- Trip d'Automne

5.10b

Départ sur l'arête de gauche de la face sud du bloc. Une série de mauvaises prises vous permet de traverser à droite et d'aller clipper la 2<sup>e</sup> plaquette pour ensuite contourner le toit par la gauche et vous rétablir jusqu'au relais. Malgré la présence de «choss» (rocher pourri) au départ, le haut de la voie est très amusant.

## 5- Dharma

5.13a

La voie au centre du « bloc de choss » qui surplombe le sentier. Bondissez sur les grosses prises de la partie verticale pour vous établir sous le toit, puis tentez d'atteindre et d'utiliser l'évidente prise latérale sur le rebord du toit pour sortir.

## 6- Los Duendes

5.14a

La voie la plus à gauche sur la face sud du bloc. Départ sur mauvaises prises pour aller rejoindre une paire de prises latérales et une évidente petite inversée dans le bombé. Sortie en puissance sur de misérables prises plates.

## 7- La Voie des Spartiates



5.14a

La voie de centre-droite sur la face sud du bloc. Départ sur un bac évident. Allez rejoindre la belle tablette à droite et trouvez un moyen d'atteindre le haut du mur avec les misérables croûtes qui suivent.

## 8- Projet

5.13?

Commence dans le feuillet et rejoint l'arête de droite du mur. Anciennement **Perfect 10**, 5.13+, est redevenue un projet depuis qu'une prise clé s'est cassée.

## 9- Hurt Me

5.12a

Jolie petite voie à l'ombre de la face Est du bloc. Rarement grimpée parce qu'un gros bloc vous attend si vous chutez, mais vous pouvez y remédier en ne tombant pas ou en vous protégeant à l'aide d'un matelas.

## 10- Apache Longbow



5.12c

Voie isolée sur un bloc qui se rejoint en descendant vers le champ de bloc. Du départ de *La Voie des Spartiates*, tentez de descendre dans le champ de blocs en longeant un gros bloc qui se trouve sur votre gauche lorsque vous regardez vers l'autoroute. Une fois à la base de ce bloc, tentez de repérer un bloc surplombant au loin avec une longue sangle qui pend dans le vide. Cette voie est très variée et amusante, avec des pas puissants et techniques, ainsi que des prises majoritairement bonnes. Prenez garde, Les dégaines fixes sont probablement à changer.

# Les « linkups »

Vestiges de sessions d'entraînement, de dimanches de pluie à s'obstiner sur les cotes et de l'interminable quête de la difficulté, les « linkups », ou combinaisons de voies, font également la renommée d'Orford, pour le meilleur et pour le pire. Ils s'inscrivent généralement dans une des catégories suivantes:



**Difficulté.** Combinaison des crux de plusieurs voies dans le but d'augmenter substantiellement la difficulté en comparaison des voies originales.



**Exploration.** Combinaison visant à isoler un crux (en haut ou en bas) en utilisant les sections faciles des voies voisines dans lesquelles on ne tombera probablement pas. Diminue la difficulté par rapport à la voie originale.

## 1- Texas Hold'em



5.13d

Grimpez *Picnic à Orford* jusqu'à la 2e plaquette du surplomb, où vous devriez clipper la longue dégainé loin à droite. Comprimez la rampe et les plats à droite et traversez sur la vire penchée pour faire le dernier crux de *Welcome to Jam Rock*. Vous pouvez faire une version un peu plus difficile qui s'appelle *All In* en traversant à droite immédiatement après le crux pour terminer avec le toit de *More Fire*.

## 2- Le Secret



5.14b

Grimpez *Welcome to Jam Rock* et ajoutez-lui la fin de *More Fire*.

## 3- L'Accro du Trip



5.14b

Grimpez *Welcome to Jam Rock* jusqu'à vous rétablir sur la vire penchée après la 2e plaquette du surplomb, clippez la longue dégainé à gauche sous vos pieds et terminez dans *Picnic à Orford*.

## 4- Variante Parasol



5.11a

Grimpez *Parasol* jusqu'à la 4<sup>e</sup> dégainé, puis traversez à droite pour rejoindre le dièdre de *Paraplégique*.

## 5- Les Dinosaures à la Plage



5.12a

Grimpez la *Variante Parasol* puis ajoutez-lui une extension en grim pant le toit de *Diplodocus* en haut sur votre droite. C'est le chemin de moindre résistance pour sortir en haut du gros surplomb.

**5- Paraplégique Extension**  **5.12d**

Grimpez *Paraplégique* et ajoutez-lui le toit de *Diplodocus* à droite du relais.

**6- Chicxulub**  **5.13b**

Grimpez *La Vie*, puis rejoignez *Alpha Gamma*. Surmontez le toit et la vire, rejoignez le sourire et échappez-vous ensuite jusqu'au relais de *Paraplégique*, pour terminer avec le toit de *Diplodocus*.

**7- Scorecard**  **5.13d**

Grimpez *La Vie*, puis ajoutez-lui *Alpha Gamma* au complet.

**8- Gazoline**  **5.14b**

Grimpez *La Vie*, puis terminez avec *Alphapluie*. La combinaison d'endurance la plus dure de la paroi, avec le crux long et difficile à la toute fin.

**9- Red Moon**  **5.14a**

Grimpez *La Vie*, puis terminez dans *Alpha Beta*.

**10- Come On**  **5.14a**

Grimpez *La Vie*, puis terminez dans *Alpha Zeta*. Longue combinaison avec un crux court et puissant à la toute fin.

**11- Alpha**   **5.13a**

Grimpez *Alpha Gamma* jusqu'au sourire (la fissure sous les 2 chaînes). Traversez ensuite à gauche jusqu'au relais de *Paraplégique* et terminez avec le toit de *Diplodocus*.

**12- Alpha Zeta**   **5.13d**

Grimpez *Alpha Gamma* jusqu'au sourire, puis traversez à droite jusqu'au feuillet des *Dinosaures*. Engagez-vous ensuite dans l'arche inversée pour rejoindre le dernier crux de *Vitamine C*.

**13- Nano Gamma**  **5.13d**

Grimpez *Les Dinosaures* jusqu'au sourire, puis traversez à gauche pour aller grimper le dernier crux d'*Alpha Gamma*.

**14- Traffic**  **5.13d**

Grimpez *Les Dinosaurés* jusqu'au sourire, puis terminez directement au-dessus avec le crux d'*Alphapluie*.

**15- Vampire**  **5.13c**

Grimpez *Les Dinosaurés* jusqu'au sourire, puis terminez avec le crux d'*Alpha Beta*.

**16- Canicule**   **5.13b**

Grimpez *Les Dinosaurés* jusqu'en haut de la fissure, puis bifurquez à droite en grim pant une arche inversée jusqu'au crux final de *Vitamine C*.

**17- Love The Girls**  **5.14b**

Grimpez *Sha Sha* jusqu'au dernier crux, puis dégrimpez légèrement vers la gauche pour rejoindre le feuillet des *Dinosaurés* et terminer avec le crux d'*Alpha Beta*.

**18- Contact C**  **5.14a**

Grimpez les deux premières plaquettes de *Peu...*, puis au lieu d'entrer dans le dièdre, clippez la dégaine à gauche et traversez dans le crux de *Vitamine*. Terminez au relais intermédiaire (**Contact**, 5.13d) ou enchaînez jusqu'en haut pour plus de plaisir.

**19- Taxe Carbonique**   **5.13c**

Grimpez le dièdre de départ de *Peu...* et traversez dans la fissure horizontale jusqu'au relais de *Sha* et *Vitamine*. Courez ensuite dans le mur au-dessus en gardant votre puissance pour le dernier passage. Excellente façon de pratiquer la fin de *Vitamine C*.

**20- Panoramique**   **5.12b**

Longue voie parcourant une série de failles évidentes pour gravir le gros surplomb. Départ dans *Peu...*, grimpez le dièdre et traversez ensuite dans la fissure horizontale pour terminer avec *Les Dinosaurés*, ou l'extension, *Diplodocus*, pour faire **Panoramique Extension** (5.12c).

