



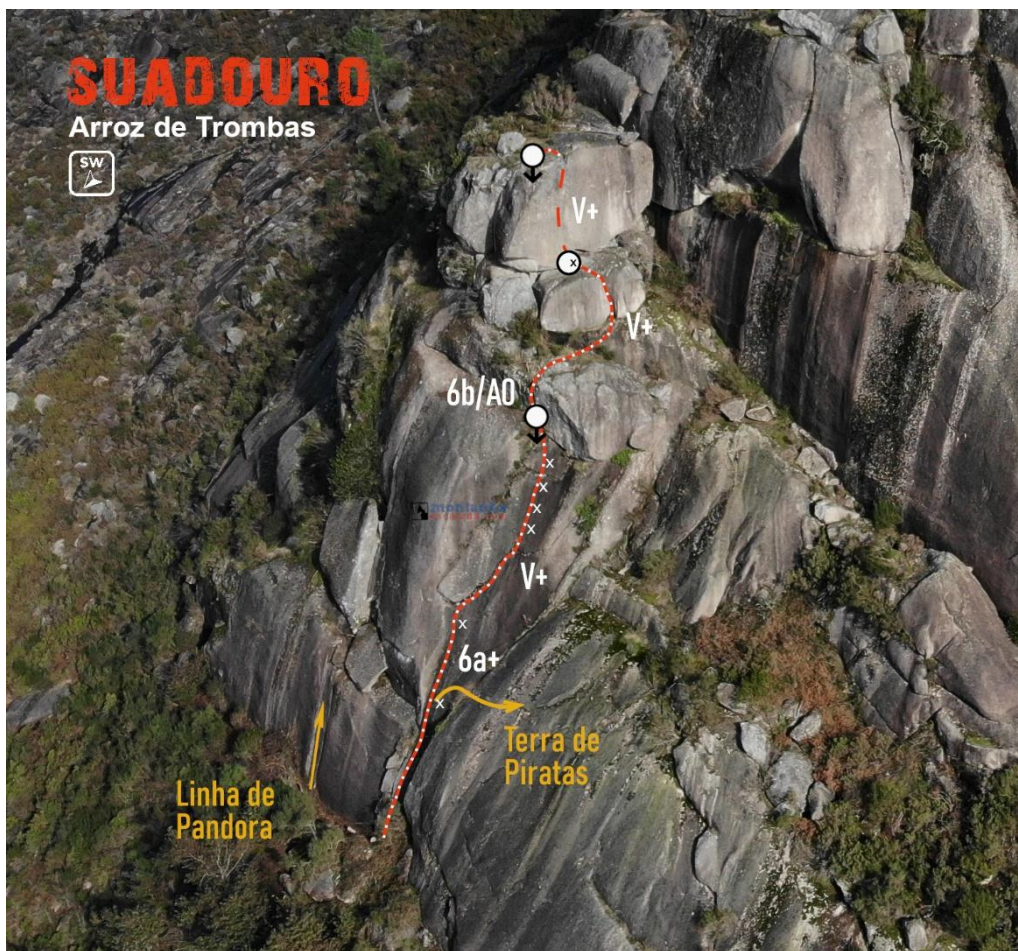
Acesso

Base paredes  
41°45'31.9"N  
8°11'03.6"W

Dificuldade: 6b/A0 (6a+ obrigatório)  
Comprimento: cerca de 80 metros  
Horário: 20m subida desde a estrada à base e o mesmo para a descida. 2/3h para a via  
Orientação: Sudoeste  
Abertura: FA L1+L2 - Carlos Araújo + Victor Fernandes + Eduardo Ventura em 11/04/2026  
FA L3 - Carlos Araujo e Victor Fernandes em 12/2025  
Material: Dois jogos de friends (desde o allien azul até ao #3 da Black Diamond). O primeiro lance gasta muitos pontos pequenos e o terceiro são pontos médios (#1, 2 e 3), 12 expresses, cintas para alongamentos. Mínimo cordas simples de 60m ou duplas de 50m de forma a se poder rapelar

ACESSO E APROXIMAÇÃO

Tal como no acesso normal para o sector dos Tomatinhos, entramos no caminho que sai um pouco antes de chegarmos à Albergaria STOP no caminho para o Pé do Cabril. Logo a seguir a passarmos no portão que impede o gado de descer à povoação (ter muita atenção em o manter fechado tal como o encontramos), desviamos à esquerda em vez de seguir em frente como seria para o sector Tomatinhos. Continuamos pelo caminho junto ao muro passando uma zona mais fechada e com pinheiros.



Quando começamos a sair da parte com pinheiros, e a ter o fim da parede do Suadouro acima das nossas cabeças, cortamos à direita, saindo do caminho, e procurando umas mariolas que nos indicam o início do desvio de acesso. Este faz uma volta de 180º em relação à direcção que vínhamos para atravessar, mais ou menos na horizontal, no sentido de um pequeno carvalho na base da parede. O caminho aqui está mais ou menos limpo no meio da vegetação serrada e marcado com mariolas no seu início. Quando entramos nele viramos à esquerda para seguir um caminho mais ou menos limpo que, com algumas voltas, nos deixa na plataforma onde, à esquerda, temos o início da "Linha de Pandora, e à direita, ao lado de uns blocos empilhados, o início da via.

VIA

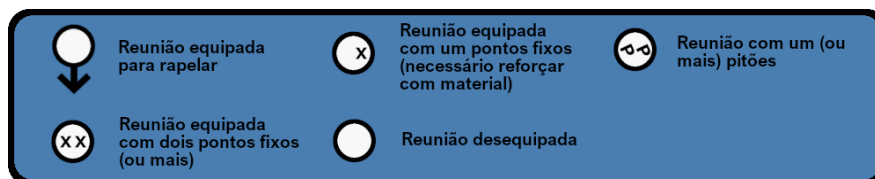
**Lance 1 (40m)** – este inicia na placa à direita de uma sequência de blocos empilhados. Uma chapa na placa indica-nos o caminho. Um pouco mais acima encontramos uma fina fissura do lado esquerdo que nos permite escalar e proteger de tempos a tempos. Com a exceção de um ponto, que marca a travessia para a direita da via “Terra de Piratas” , toda a fissura se protege com micro-friends. Seguimos a fissura até esta fechar e se transformar na placa que liga a um pequeno diedro (um ponto). Continuamos pelo diedro com atenção aos sítios onde proteger. Nem sempre é possível fazê-lo e alguns surgem meios escondidos e pouco evidentes. Quando o diedro se transforma numa fissura cega seguimos pela placa protegida por chapas até alcançar a reunião montada (dois pontos) à direita de uma evidente fissura.

**Lance 2 (30m)** – escalamos a fissura de entalamento à esquerda da reunião protegida por um ponto na parede da direita. Este é o passo mais duro da via. A fissura não é confortável para nos entalarmo-nos convenientemente e habitualmente está suja devido a ser canal por onde corre água quando chove. É possível fazer o passo em A0. Por cima dele encontramos uma plataforma e à esquerda é possível identificar de imediato outra fissura, esta mais acessível e fácil de proteger. No cimo desta estamos na base do inconfundível diedro. Uma chapa que reforçamos com um entalador marca a segunda reunião.

**Lance 3 (15m)** – Este lance não há nada a dizer! Só temos que seguir o bonito diedro inclinado até chegarmos à terceira reunião da “Pandora” (2 pontos) que temos no chão logo acima de sairmos do diedro.

DESCIDA

Podemos descer de várias maneiras. Uma é pelas reuniões da própria via de regresso à base (do cimo até R1 30m e daqui ao chão 40m). Outra hipótese é escalar os dois últimos lances da “Pandora” e alcançar o cimo do Suadouro. Daqui atravessamos até ao cimo das vias do sector Tomatinhos. Deste ponto podemos seguir pelo rappel longo (primeiro um de 10m seguido por outro de 60m até à base). Para quem tem uma única corda de 60m é também possível descer através dos rappels da via “Mundo dos Muggles” (primeiro o de 10m comum ao de 60m seguido por três de +/- 25m sobre a direita).



**Água** – é necessário levar água pois não existe abastecimento perto das paredes. No centro do Campo do Gerês encontramos um tanque com boa água

**Dormida** – pousada da juventude, parque campismo no Campo do Gerês ou outros alojamentos nesta localidade

**Rocha** – bom granito com diedros, fissuras e placas de granito nos dois últimos lances. Dada a orientação e localização é uma via que pode demorar uns dias a secar após um período de chuva

**Orientação** – a parede está virada na sua maioria a sul pelo que não é aconselhável para os meses de calor. Nestes dias é possível fazer as linhas deste lado estando bem cedo na parede pois tem sombra até meio da manhã. É ideal para escalar durante os meses de invernos após uns dias secos onde se consegue estar de t-shirt

com apoio do

[ m o n t a n h a e s c a l a d a . c o m ]