



Scoglio delle Metamorfosi

Luna Nascente

★ ★ ★ ★ ★



DIFFICOLTÀ
II/R2, VII/A0



SVILUPPO
320 m



DURATA
6 h (3/4 h la via)



ACCESSO

Indicazioni stradali

Dalla statale della Valtellina, superato Morbegno, si risale la Val Masino fino al paese di San Martino. La strada che risale la Val di Mello è chiusa in estate, quindi occorre parcheggiare in paese. Presso il campo sportivo ci sono alcuni posti auto liberi, altrimenti occorre pagare 5 euro al giorno. Dal parcheggio principale parte ogni mezzora un pulmino che permette di risparmiare i 30 minuti di avvicinamento (costo 2 euro).

Avvicinamento

Da San Martino si sale verso la val di Mello con la strada asfaltata o un sentiero che inizia proprio nei pressi del campo sportivo, vicino al fiume. Superare località Ca' di Carna e in corrispondenza del 'Bidè della Contessa', un'ansa del torrente con un grosso masso, imboccare una traccia a sinistra (poco evidente). Seguirla e iniziare a salire tenendo sempre la traccia principale (qualche sbiadito segno e ometti). Attraversare il Torrente Qualido nei pressi di una cascata e continuare a salire ripidamente fino a raggiungere il bosco posto alla sommità della struttura denominata 'Dimora degli dei'. Raggiungere la base dello 'Scoglio delle Metamorfosi' e individuare l'attacco (non molto evidente), poco a destra di una grotta, si vede il primo chiodo nella fessura (1 h dall'arrivo dei pulmini).

RELAZIONE

1° tiro: salire senza via obbligata (IV) verso uno strapiombetto, raggiungere la piccola fessura con chiodo, quindi alzarsi a destra e rinviare i due dadi successivi per poi riabbassarsi e spostarsi a sinistra (non seguire la piccola fessura) con passo piuttosto impegnativo (VII/A0) fino a raggiungere una lama, entrare nel diedro e raggiungere la sosta su spuntone (20 m, 6b, 1 chiodo e 2 dadi incastrati).

2° tiro: salire verso sinistra senza difficoltà una rampetta fino a quando diventa camino. Salirlo in opposizione, quindi spostarsi sulla parete di destra (V+) ed intercettare una piccola lama rovescia che si segue verso destra con arrampicata sostenuta e numerosi chiodi (VII-/A0). Doppiare uno spigolo e salire alla sosta piuttosto scomoda su due chiodi (20 m, 6a+, 6 chiodi).

3° tiro: salire la bellissima lama/diedro fino al suo termine (V+), spostarsi a destra facilmente e intercettare nuovamente la lama e seguirla fino a sostare comodamente su spuntoni con cordini (25 m, 5b, 1 chiodo e 1 nut incastrato).

4° tiro: tiro bello e sostenuto. Dalla sosta spostarsi a destra fino a una lama che si segue prima in verticale poi a destra, quindi nuovamente in verticale, superando un tratto più impegnativo (VI/VI+), poi con arrampicata sempre molto bella per diedro più facile e appoggiato raggiungere la sosta un poco scomoda su due chiodi e cordino incastrato (40 m, 5c+, 2 chiodi).

5° tiro: salire sopra la sosta seguendo una piccola fessura, poi con un passo più impegnativo (VI-) riprendere la fessura che si era

interrotta. Si traversa a destra sotto un tettino, si doppia lo spigolo e si segue nuovamente la fessura leggermente verso destra fino alla sosta su piccolo terrazzino su due chiodi (35 m, 5c, 1 chiodo e un dado incastrato).

6° tiro: dalla sosta spostarsi prima a destra poi salire l'evidente diedro (VI/V+) con bella arrampicata fino a quando si allarga. Traversare a sinistra su una massa di cordini (possibile sosta), traversare ancora fino a una bella lama che si segue in discesa in buona esposizione, quindi si traversa a sinistra fino a raggiungere una larga fessura proteggibile con misure 4/5 BD (IV+) che si segue fino alla sosta su tre chiodi (45 m, 5c, 1 dado incastrato, un chiodo, un cordino incastrato, una matassa di cordini). Allungare bene le protezioni.

7° tiro: salire la netta fessura sopra la sosta che diventa poi diedro, con arrampicata sempre molto bella (V/V+), fino alla sosta su tre chiodi (45 m, 5b).

8° tiro: traversare con attenzione decisamente a sinistra su piccola vena (III/IV-), possibilità di proteggersi dopo 20 m, fino a raggiungere una fessura che sale verso destra. Si può sostare qui, da attrezzare, o proseguire per la fessura (IV) fino a sostare su due chiodi (45 m, III/IV). Sdoppiare le corde se si prosegue oltre il traverso.

9° tiro: salire sopra la sosta in aderenza per placca molto liscia (V+). Piegare verso sinistra su difficoltà via via minori (IV/I) fino a sostare su albero (45 m).

DISCESA

Dal termine della via uscire per tracce nel bosco fino a raggiungere una piccola spianata con muretto a secco. Seguire gli ometti a destra e imboccare il canale seguendo le tracce. Scendere nel canale, poi traversare a sinistra per ripidi prati, quindi costeggiando la parete nel bosco e seguendo le tracce di passaggio, ritrovare l'attacco della via. Per medesimo percorso dell'avvicinamento si ritorna al parcheggio del pulmini (1.30 h) quindi a San Martino.