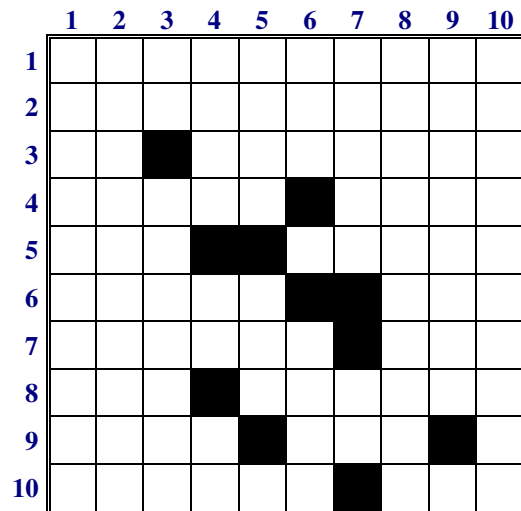


## Jean-Luc ROUX

Avril 2020

Partons à l'aventure...



### Horizontalement

1. Ça commence par un guet-apens.
2. On continue par de peu recommandables milords parisiens.
3. Une part de chance (il en faut.) Inversé : si vous alliez autrefois aux Fidji, vous pouviez terminer ainsi.
4. Nous a donné : Pas d'orchidées pour miss Blandish. Morceaux complets (mais pas chapitres) d'un cochon.
5. Terrifiant en partie. Série culte et désordonnée d'aventures policières.
6. A l'envers : Maîtrisez-vous comme lui la botte de Nevers ? Manière de tomber.
7. Leur maîtrise vous donnera un sérieux atout dans vos aventures. Douée qui vous doue quand on la prend du bon côté.
8. La Perse moderne et codée. Quand on la largue, on part à l'aventure.
9. Tour qui a tendance à immobiliser. Le début des aventures politiques.
10. A l'envers : était de nuit pour une aventure de Fantômas. Un qui dîne à l'huile.

### Verticalement

1. Il faut en sortir pour partir à l'aventure.
2. Tirer les ficelles des héros.
3. La fin du professeur Nimbus. Pourrait accompagner une aventure de vieilles dentelles.
4. Ont apporté la myrrhe, l'encens et l'or. Nous amène tous les ans sans exception des mésaventures cocasses et des coups de théâtre inattendus (rare talent.) Proue de navire.
5. Laissez-le vieillir, il gagnera des pattes. Complétée, elle pourrait partir à l'aventure avec Bernard.
6. Ne laisse pas toujours percer le regard (mystérieux.) Lettres de Sommerfeld, aventurier de l'atome et des quanta.
7. Ses antiques (mes)aventures nous viennent du bouche-à-oreilles. Bougie.
8. Feras comme Rouletabille, Sherlock Holmes ou Fandorine.
9. Nécessaire quand la première action est ratée ou incomplète.
10. Aventurier du toupet.