POURQUOI IL FAUT VOTER CONTRE.

Il faut voter non, car lors même que cette loi serait passée, elle manquerait son but et serait lettre morte.

La prohibition ne prohiberait pas, car il faudra toujours qu'il entre dans le pays du Vin de Messe, des alcools pour les besoins industriels et médicinaux.

Du moment qu'il y aura de la boisson, les ivrognes sauront bien la trouver.

Les buvettes seront apparemment fermées, mais les pharmacies seront des dépôts d'alcool où, au commencement, on ira boire avec une prescription du médecin, plus ou moins complaisant, et où, plus tard, on ira prendre un coup sans aucune cérémonie.

Les mauvaises maisons, les coins flambants ou secrets se multiplieront, ainsi que la distillerie clandestine et la contrebande.

IL FAUT VOTER CONTRE LA PROHIBITION, parce que la loi a tuelle des licences est satisfaisante en ce qu'elle permet aux conseils municipaux de refuser toute licence sans empièter sur la liberté de chaque citoyen.

LA PROHIBITION A FAIT FAILLITE.

IL FAUT VOTER CONTRE LA PROHIBITION, parce que ce système a fait faillite partout où il a fonctionné: dans le Maine, le Vermont, le Rhode Island, le Kansas, l'Iowa et au Canada, là où le Dunkin Act et le Scott Act ont été essayés. Allez dans le comté de Brome, qui est sous le Scott Act, pour voir si vous ne pourrez pas avoir un verre de boisson partout.

L'exemple du Maine, entr'autre, est éloquent; c'est un état protectionniste et cependant les liqueurs alcooliques se vendent ouvertement et publiquement dans toutes les villes et dans tous les villages; il a produit plus de cas d'ivresse que dans le Massachusetts où la sagesse publique a établi une bonne reglémentation. L'exemple de l'Iowa a aussi son éloquence, les caves, les granges, les remises, les cabinets d'aisance même sont convertis en buvettes où l'on débite l'alcool. Les mêmes scandales et les mêmes abus se sont produits partout où l'on a voulu essayer de ce régime arbitraire.

d' m te

ch

pl pa l'in

l'id mê out enf

l'ex me trela

nem hibi fami \$14,0 Proh

BRE,