

# A.I.R.

A.I.R.

by Joseph Bellardini, Scott Rosenfeld, Charles Benante, Frank Bello & Dan Spitz

Copyright © 1985 by BLACK LION MUSIC / ANTHRAX MUSIC  
Assigned for Japan to TAIYO MUSIC, INC.

## この曲のポイント

### GUITAR

リフを中心に切れのよいサウンドで曲を盛り上げている。シャープなバックイング・ワークやトリッキーなソロはそれぞれ素晴らしいプレイである。リズム・アンサンブルを大切にリズムックでパワフルなサウンドをつくりだしてほしい。

### BASS

ピッキングによるプレイが、低音の効いたシャープで切れのよいフレーズをつくりだしている。ベースがかなり重要な曲なので、パ

ワフルかつきめ細かいプレイを心がけてほしい。また、ドラムとのコンビネーションに注意して、ノリのよいプレイをすることも大切である。

### DRUMS

ツイン・バスによるパワフルなドラミングが、ひとつひとつのリフをきちんとサポートしているのだ。切れのよいスネアとダイナミックなハイハットが、ノリをだす重要なポイントになるので、ジャストなプレイを行ってほしい。

The musical score is arranged in a standard rock band format with five staves: Voice (Vo.), Lead Guitar I (Gt. I), Lead Guitar II (Gt. II), Bass (Ba.), and Drums (Dr.).

- Vo.:** Features an "Intro." section with a "5 times Repeat" instruction. Chords G and Em are indicated above the staff.
- Gt. I:** Shows melodic lines with various techniques like bends and vibrato. Includes a "G. III" section with "1x, 2x tacet" markings.
- Gt. II:** Features a complex, rhythmic pattern with "1x, 2x tacet" and "G. III" markings. Includes "Pick scratch" and "Arm" annotations.
- Ba.:** Shows a steady bass line with "1x, 2x tacet" markings.
- Dr.:** Shows a drum pattern with various rhythmic values and rests.

Chord changes are indicated above the staves: G, Em, G, Em, A<sup>7</sup>m, Am, Em. A "2." section is marked at the end of the score.

①(Gt.): ドラムと息を合わせてタメ気味にプレイしよう。

②(Ba.): 16分音符の連弾きが、リフにアクセントをつけている。正確なピッキング・ワークを行うこと。







Em ed floor A<sup>m</sup> Am Em G Em A<sup>m</sup> Am Em G Em In - de - pen - den - ce means owning your de - ci - sions in Pure dic - ta - tion they - don't lis - ten Don't com - pro - mise - just keep - on grin - ning

6

6

6

6

A<sup>m</sup> Yeah Am Em G Em A<sup>m</sup> Am Em G Em Au - thor - i - ty will put your soul in pris - ions You're just wait - ing for what - you're miss - ing The game they play - you just - keep on win - ing

6

6

A<sup>m</sup> Am Em Hey G Em A<sup>m</sup> Am Em G Em A<sup>m</sup> Am Em G Em A<sup>m</sup> Am Em Oh - to 2.



B

Vo. G Em D(onE) Em D(onE) Em D(onE) Em D<sup>#</sup> D C<sup>#</sup> C  
 Welcome to your night — mare Just can't walk a way —

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. C C D Em D(onE) Em D(onE) Em D(onE) Em D<sup>#</sup> D C<sup>#</sup> C D  
 It's time for you to choose — your fate — Just can't let it lay —

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. Em D(onE) Em D(onE) Em D(onE) Em D<sup>#</sup> D C<sup>#</sup> C C B  
 Welcome to your night — mare Your whole life's on the way — — — to day —

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

①(Gt.): ブラッシングは、左手の指の腹でミュートして大狙にプレイしよう。



C Em Bm Am G Em  
 Vo. You're no good mis- un-der-stood A. I. R. All their hopes and vi- sions  
 h. p. e.  
 Gt-I  
 Gt-II  
 Ba.  
 Dr.

Bm Am G Em Bm Am G Em  
 Vo. What they want you to be Cru- cial times\_ made up minds\_ A. I. R. So\_ high\_ and\_ night-  
 Gt-I  
 Gt-II  
 Ba.  
 Dr.

D Bm Am Em G Em A<sup>m</sup> AmEm  
 Vo. y though much too blind to see  
 to (D1).  
 Gt-I  
 Gt-II  
 Ba.  
 Dr.



G Em A<sup>7</sup>m Am Em G Em A<sup>7</sup>m Am Em G Em Em

Vo. Who are you gon-na live your life for

Gt. I

Gt. II

Ba.

Dr.

D.S.I.

Ⓢ Coda.  
 E ♩ = ♩ Tempo change

Em D<sup>7</sup> D C<sup>7</sup> C Bm Em G Em Bm Em G Em

Vo. see

Gt. I

Gt. II

Ba.

Dr.

Bm Em G Em Bm Em G Em Bm Em G Em Bm Em G Em Bm Em G Em Bm Em G Em

Vo. Fight(fight) or go in-sane - there's no one else - to blame Stop (stop) their in - flu-ence You can't give them a chance

Gt. I

Gt. II

Ba.

Dr.

Ⓢ(Dr.): スネアをパワフルにプレイしてテンポの変化をはっきりさせること。

Ⓢ(Gt.): グリッサンドのリズムに注意してシャープなプレイを心がけよう。



Chords: C<sup>m</sup> F<sup>m</sup> A F<sup>m</sup> C<sup>m</sup> F<sup>m</sup> A F<sup>m</sup> C<sup>m</sup> F<sup>m</sup> A F<sup>m</sup> C<sup>m</sup> F<sup>m</sup> A F<sup>m</sup> C<sup>m</sup> F<sup>m</sup> A F<sup>m</sup>

Vo. Break (break) right through the wall — that sep - a - rates us all — Start (start) your sec - ond life — with-out their hands in sight —

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Chords: B<sup>m</sup> E<sup>m</sup> G E<sup>m</sup> B<sup>m</sup> E<sup>m</sup> G E<sup>m</sup> B<sup>m</sup> E<sup>m</sup> G E<sup>m</sup> B<sup>m</sup> E<sup>m</sup> G E<sup>m</sup>

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Chords: C<sup>m</sup> F<sup>m</sup> A F<sup>m</sup> C<sup>m</sup> F<sup>m</sup> A F<sup>m</sup> C<sup>m</sup> F<sup>m</sup> A F<sup>m</sup> C<sup>m</sup> F<sup>m</sup> A F<sup>m</sup> B<sup>m</sup> E<sup>m</sup> G E<sup>m</sup>

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

◎ (Gt.) : 4小節ワン・パターンのソロなので、Gt.-IとGt.-IIを4小節ごとにチェンジして、ソロとバックイングを交互にプレイすればよいだろう。







# MADHOUSE

マッドハウス

by Joseph Bellardini, Scott Rosenfeld, Charles Benante, Frank Bello & Dan Spitz

Copyright © 1985 by BLACK LION MUSIC / ANTHRAX MUSIC  
Assigned for Japan to TAIYO MUSIC, INC.

## ■この曲のポイント

### GUITAR

リフをプレイするポイントは、右手をブリッジの上ののせて行うミュートとダウン・ピッキングだけを使って力強くプレイすることである。また、ソロはオーソドックスな音使いなので、運指に注意すればそれほど難しくないのである。

### BASS

シンプルなベース・ラインによるプレイなので、ひたすらノリとリズム・キープに注意して、モタリや走りのないプレイをすること。

### DRUMS

ミディアム・テンポの曲であるが、以外と走りやすいので、リズム・キープには充分注意すること。また、オカスをひかえ目にしてシンプルなプレイをすることがポイントだろう。

①(Gt.): 下降していくラインをスムーズに弾くこと。  
②(Dr.): メリハリのあるプレイを心がけよう。また、シンバルはオーバー・ダビングによるものだ。

③(Gt.): アーミングを生かしたツイン・ギターによるプレイ。2本のギターのアーミングやチョーキングのタイミングを合わせてプレイすること。

④(Ba.): Gt.-Iとユニゾンのベース・ラインである。



**A**

Vo. *Em* *Bm* *D(onB)* *A(onB)* *Bm* *G* *D*

Oh (1x) White coats to bind me out of con - trol  
 (2x) My fears be - hind me what can I do

Gt. I *cho* *Arm* *Arm* *Arm*

Gt. II *cho* *Arm* *Arm* *Arm*

Ba. *3*

Dr. *4*

Vo. *Bm* *D(onB)* *A(onB)* *Bm* *G* *D* *Bm* *D(onB)* *A(onB)*

I live a - lone in - side my mind oh - no World of con - fu - sion  
 My dreams haunt my sleep at night Won't learn their lesson

Gt. I *4* *4*

Gt. II

Ba. *4* *4*

Dr. *4* *4*

Vo. *Bm* *G* *D* *Bm* *D(onB)* *A(onB)* *Bm* *G* *D*

air filled with noise Who says that my life's such a crime  
 White fills my eyes And only then they see the light

Gt. I *4* *4*

Gt. II

Ba. *4* *4*

Dr. *4* *4*



Vo. **Em**  
 Trapped in this night — maze — I wish I'd wake — — As my — whole — life be-gins to shake

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. **Em** **C** **A<sup>b</sup>** **Em**  
 — — Four walls sor-round me — An empty gaze — I can't find my

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. **Em** **C** **A<sup>b</sup>** **C** **A** **B<sup>b</sup>(onA)** **A** **C** **D** **A** **B<sup>b</sup>(onA)**  
 way out of this maze — Cause I don't care Fall in fall out Gone with-out a

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑤ (Gt.) (Ba.) : ギターとベースで息の合ったユニゾン・プレイを行ってほしい。

⑥ (Dr.) : シンコーペーションに注意してプレイしよう。



Vo. A C B  $\flat$  A  $\flat$ (onA) A C D A  $\flat$ (onA) A C B  $\flat$  D Em  
 doubt help me I can't take the blame They don't feel the shame It's a Mad-house Or so

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. Em  $2x$  to  $\text{♩}$   
 they claim It's a Mad-house Oh am I in sane

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. E Bm D A Bm G D

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

②(Gt.)(Ba.)(Dr.) : 2拍3連のタイミングを全員で合わせること。

③(Gt.) : ここからギター・ソロである。2拍3連のフレーズは強くピッキングすること。

④(Gt.) : ピッキング・ハーモニクスをきちんとキメよう。



Vo. Bm D A Bm G D Bm D A

Gt-I 4 4 4 4 4 4

Gt-II h-p Vib. cho cho cho Arm Arm

Ba. 4 4 4 4 4 4

Dr.

Vo. Bm G D Bm D A Bm G D

Gt-I 4 4 4 4 4 4

Gt-II p. o Vib. Vib. cho cho cho cho cho cho Vib. f

Ba. 4 4 4 4 4 4

Dr. D.S.

Ⓢ Coda Em

Vo. Yeah — Mad — house — yeah — yeah — Mad Mad Mad — house —

Gt-I

Gt-II

Ba.

Dr.

⑩(Gt.): ミュート気味にプレイすること。

⑪(Gt.): すべてオルタネイト・ピッキングでプレイしよう。



# ARMED AND DANGEROUS

アームド・アンド・デンジャラス

by Joseph Bellardini, Scott Rosenfeld, Charles Benante, Frank Bello, Dan Spitz, Dan Liker & Neil Turban

Copyright © 1985 by BLACK LION MUSIC / ANTHRAX MUSIC  
Assigned for Japan to TAIYO MUSIC, INC.

## この曲のポイント

### GUITAR

スロー・テンポの前半部分は、アコースティック・ギターのアレンジをメインにして静かに演奏しているが、②からのハード・ディストーション・サウンドや、④直前からのアップ・テンポへの変化が曲を大いに盛り上げている。また、ソロは、少しトリッキーに聴こえる部分もあるが、すべてオーソドックスなテクニックによるものなので、グリッサンドなどを思い切りよくプレイするとよいだろう。

### BASS

前半は、白玉を多く使ってゆったりとプレイしているが、後半は、

アップ・テンポになっているので、アタックを強くして迫力のあるプレイをしてほしい。前半と後半で曲の雰囲気が大きく変化しているので、メリハリをつけてプレイすることがポイントだ。

### DRUMS

前半と後半でリズムが大きく変化しているため、上手く切り替えることがポイントだ。④の部分からアップ・テンポになると同時に、ノリも3連のシャッフル・ビートになっている。正確にリズムをキープすることも大切だが、ほかのパートとノリを合わせてプレイすることも心がけてもらいたい。

①(Gt.): アコースティック12弦ギターによるプレイだ。エレクトリック・ギターで弾くときは、クリア・サウンドにコーラス系のエフェクターをかけるとよいだろう。



Vo. *Dm* *Ooo* *Dm* *F* *f(onC)* *Dm* *F* *f(onC)* *Dm*  
 Trapped up in - side here like lions in a cage I've been a mark of in-

Gt-I

Gt-II

Ba.

Dr.

Vo. *F* *f(onC)* *Dm* *F* *f(onC)* *B<sup>b</sup>(onG)* *C(onA)* *B<sup>b</sup>(onG)* *C(onA)*  
 jus - tice Bound by these chains Can't find a rea - son (I'm) on my own

Gt-I

Gt-II

Ba.

Dr.

Vo. *B<sup>b</sup>(onG)* *A(onC)* *B<sup>b</sup>(onG)* *C(onA)* *Dm*  
 My des - ti - ny waits for a sign from me I'm leav - ing a - lone

Gt-I *Ac 12 strings Gt*

Gt-II

Ba.

Dr.



③ Dm

Va. *Yeah* *Hey* *So* *Go*

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Va. *Oh* *So* *Go*

Gt.-I

Gt.-II *Arm.* *cho* *Vib.*

Ba.

Dr.

Va. *Oh* *I'm out on my way now* *It's been so ma-ny*

Gt.-I

Gt.-II *cho* *cho* *cho* *Vib.*

Ba.

Dr.

◎(Gt.): スタッカートのところは、右手を使って少しミュート気味にプレイしよう。



Vo. *A* *Gm* *A* *Gm* *A* *Gm* *Tempo change* *Gm*

years The chase is my life - blood I have no more fears

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr. *Stick*

Vo. *C* *F* *E* *E<sup>b</sup>* *Dm* *F* *F* *Dm* *F* *Dm* *C* *F* *E* *E<sup>b</sup>* *C* *F* *E* *E<sup>b</sup>*

Repeat 4 times

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. *C* *F* *E* *E<sup>b</sup>* *C* *F* *E* *E<sup>b</sup>* *G* *A* *B<sup>b</sup>* *A* *B<sup>b</sup>* *A* *B<sup>b</sup>* *C* *B<sup>b</sup>* *A* *A* *B<sup>b</sup>* *A* *B<sup>b</sup>* *A* *B<sup>b</sup>* *C* *B<sup>b</sup>* *A*

(1) Fire (2) e - vil burns in my veins (or) am I in sane

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

◎(Dr.): テンポが変わるので、スティックでカウントを3つだしてほかのパートをリードしている。



A A B<sup>b</sup> A B<sup>b</sup> A B<sup>b</sup> C B<sup>b</sup> A A B<sup>b</sup> A B<sup>b</sup> A B<sup>b</sup> C B<sup>b</sup> A A B<sup>b</sup> A B<sup>b</sup> A B<sup>b</sup> C B<sup>b</sup> A

Vo. Lion in ger - side of me shows on my face Hat - red blade in my left a it poi - sons my gun in my

Gt.-I  
 Gt.-II  
 Ba.  
 Dr.

A B<sup>b</sup> A B<sup>b</sup> A B<sup>b</sup> C B<sup>b</sup> A A B<sup>b</sup> A B<sup>b</sup> A B<sup>b</sup> C B<sup>b</sup> A A B<sup>b</sup> A B<sup>b</sup> C B<sup>b</sup> A

Vo. right soul To Look out beat you with-in I'm about to ex - plode an inch of your life

Gt.-I  
 Gt.-II  
 Ba.  
 Dr.

[H] A B<sup>b</sup> C B<sup>b</sup> C B<sup>b</sup> A Dm A B<sup>b</sup> C B<sup>b</sup> C B<sup>b</sup> A Dm A B<sup>b</sup> C B<sup>b</sup> C B<sup>b</sup> A Dm

Vo. E - vil ones try to de - stroy us We're armed and pre - pared for at - tack We'll take on the world with re - bel - lion (We're)

Gt.-I  
 Gt.-II  
 Ba.  
 Dr.



Vo. *A B<sup>b</sup> C B<sup>b</sup> C B<sup>b</sup> A F* 1 *Dm* *F* *F Dm F Dm C F E E<sup>b</sup> Dm* *F*

dan - gerous down to the last Armed And Dan - gerous Ab

GT-I

GT-II

Ba.

Dr.

Vo. *F* *F Dm F Dm* *C* *A*

Armed And Dan - gerous 2nd Ooh Am 1

GT-I

GT-II

Ba.

Dr.

Vo. *A* *A* 1. 2. 8. *Dm*

GT-I

GT-II

Ba.

Dr.



**K** Em

Vo. ————— G F# F Em

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Em G F# F Em

Vo. ————— G F# F

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Em

Vo. ————— G F# F **L** Dm F

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Ooo Armed And

Armed And

Armed And

○(Gt.): アームを揺らしながらダウンさせている。



F Dm F Dm C F E E<sup>b</sup> Dm F F Dm F Dm C F E E<sup>b</sup> Dm F

Vo. Den - ger - ous — Oh — Armed And Dan - ger - ous — So —

4 4

4 4

4 4

Dr. *[Drum notation]*

F F Dm F Dm C F E E<sup>b</sup> Dm F F Dm F Dm C F E E<sup>b</sup>

Vo. Armed And Dan - ger - ous — Ah — Armed And Dan - ger - ous —

4 4 4 4

4 4 4 4

4 4 4 4

Dr. *[Drum notation]*

**Coda** C F E E<sup>b</sup> Dm F F Dm F Dm C F E E<sup>b</sup> Dm F

Vo. Oh — Armed And Dan - ger - ous — Ah —

8va

Dr. *[Drum notation]*



F F Dm F Dm C F E E<sup>b</sup> M A  
 Vo. Armed And Dan - ger-ous  
 Gt.-I  
 Gt.-II  
 Ba.  
 Dr.

Vo. A Repeat 3 times A 1. 2.  
 Gt.-I  
 Gt.-II  
 Ba.  
 Dr.

Vo. 3. N.C. rit. C Dm A Tempo N C Dm  
 Oh  
 Gt.-I  
 Gt.-II  
 Ba.  
 Dr.

③(Gt.): エンディングのフィルインは、譜面のリズムにこだわらず、ゆったりプレイすること。



# GUNG-HO

ガング・ホー

by Joseph Bellardini, Scott Rosenfeld, Charles Benante, Frank Bello, Dan Spitz, Dan Lilker & Neil Turban

Copyright © 1985 by BLACK LION MUSIC / ANTHRAX MUSIC  
Assigned for Japan to TAIYO MUSIC, INC.

## この曲のポイント

### GUITAR

非常にテンポの速い曲なので、正確なピッキングができるまでくり返し練習してほしい。また、ソロでは、アームを多用しているので、タイミングに気をつけてリズムを見失うことのないように注意すること。

しっかり息を合わせてバラつきのないように注意してプレイすること。

### DRUMS

テンポが速いので、8分音符のバストラムも普通の曲の16分音符が32分音符のようなスピードである。もちろん、ツイン・バスでプレイしているが、終始息の抜けないプレイが要求されるだろう。

### BASS

Gt.-Iのパターンとほとんどユニゾンであるが、テンポが速いので

Intro. Em

① (Gt.): 単音のバックング・リフは、右手でミュートしてプレイすること。

② (Ba.)(Dr.): 2回目からのプレイなので注意しよう。



Vo. <sup>Em</sup> A <sup>Em</sup>

Strik - ing down the en - e - my

Gt.-I 4

Gt.-II

Ba. / / / / / /

Dr. / / / / /

Vo. <sup>Em</sup>

Fight - ing hand to hand Troops are thrust - ing on - wards Time — to take com - and

Gt.-I 4

Gt.-II

Ba. / / / / / /

Dr. / / / / / /

Vo. <sup>Em</sup>

read - y to de - vou - r — On — the at - tack Bo - dies lie dis - mem - bered Maimed

Gt.-I 4

Gt.-II

Ba. / / / / / /

Dr. / / / / / /



Ern

Vo. killed and backed Draw fast cut first

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Chords: B, G, G<sup>+</sup>, A, B<sup>b</sup>

Vo. Live hard die hard Feel the

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Chords: G, G<sup>+</sup>, A, B<sup>b</sup>, G, G<sup>+</sup>

Vo. point of the blade

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Chords: A, B<sup>b</sup>, G, G<sup>+</sup>, A, B<sup>b</sup>





Em

Vo. (1x) Lung - ing like an an - i - mal kill Storm - ing all in in sight  
 (2x) Rag - ing on the war - path we burn through in the town  
 (3x) We wait out the day path Storm we burn through in the sun

Gt-I

Gt-II 1x only

Ba.

Dr.

Go - ing for the  
 Blow - ing it to  
 We move in by

Em

Vo. throat liv - ing for the fight In a bath of blood - shed mix  
 peaces' night kill and 4 ing inx all a - fight Stand a bath of blood - shed mix  
 night and 4 kill ev - ery one Show - no e - way mo - tions have 4

Gt-I

Gt-II

Ba.

Dr.

Em

Vo. ing with the sweat - Crawling through the barb - wire Put it to the test  
 - you've got the balls - In a hail of bul - lets 4 no - fear of death  
 no re - grets - Made a to take pain -

Gt-I

Gt-II

Ba.

Dr.



**D** Am

Vo. (Fight) (Fight) (Fight) (Fight) (Fight)

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Am

Vo. (Fight) Fight in the war (Fight) (Fight) (Fight)

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

**E** Em

Am

Vo. (Fight) (Fight) (Fight) Ab Gung - Ho Gung -

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.



Em

Vo. Ho — Gung - Ho — Gung

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Arm

Arm

Em

Vo. Ho — Gung - Ho — Gung - Ho — to ⑥

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

cho

cho

1. Em

2. Em

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.



Vo. *Am C Am C Am C Dm Em Am C Am C Am C*

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. *Dm Em Am C Am C Am C Dm Em Am C Am C*

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. *Em Dm C Dm C Am Am C Am C Am C Dm Em Am C*

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

◎(Gt.):テンポが速いので、8分音符で弾けばトリルになるだろう。



Am C Am C Dm Em Am C Am C Am C Dm Em Am C

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Am C Em Dm C Dm C Am Bm

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Coda Em

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

○(Gt.): あらかじめ少しアーム・ダウンさせた状態で、ハーモニクスをだしている。

D.S.



Em

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Em

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Draw fast cut first

cho cho cho

cho cho cho

cho cho cho

G G# A Bb A Bb B C B Bb

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Live hard die hard Feel the point of the

cho cho cho

cho cho cho

cho cho cho



Vo. blade

A B<sup>b</sup> B C B B<sup>b</sup> G

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. G In Tempo (Slow) N.C.

Gt.-I

Gt.-II g. & Arm

Ba.

Dr. fill (Stick Count)

Vo. N.C. E C<sup>m</sup> C<sup>m</sup> Ah Ah S.E. & Ad lib. Freely

Gt.-I Harm. Arm Fill Freely

Gt.-II

Ba.

Dr. fill rit. fill

Repeat n times  
Accel. ....



# AMONG THE LIVING

アマング・ザ・リビング

by Joseph Bellardini, Scott Rosenfeld, Charles Benante, Frank Bello & Dan Spitz

Copyright © 1987 by BLACK LION MUSIC / ANTHRAX MUSIC  
Assigned for Japan to TAIYO MUSIC, INC.

## この曲のポイント

### GUITAR

譜面は、Emのキーで記譜してあるが、キーがあるかわからないような不思議な曲である。ソロも、かなり独特なフレーズを弾いているので、自分でアドリブをする場合はコード・サウンドをしっかりと覚えておいたほうがよいだろう。

### BASS

パワフルなピッキングでギターとユニゾン・プレイをしているが、

途中でテンポが変わるので、充分注意してほしい。特にアップ・テンポのところは、ピッキングが難しくなるので、ドラムとのコンビネーションを大切にくり返し練習しよう。

### DRUMS

基本的には、シンプルなリズム・パターンであるが、細かいフィルインやバストラの16分音符などがあり、ツイン・バスを使ってもかなりハードなプレイが要求される。また、何度もテンポ・チェンジがあるので、リズムが崩れないように注意すること。

The musical score is arranged in two systems. The first system includes staves for Voice (Vo.), Guitar I (Gt.-I), Guitar II (Gt.-II), Bass (Ba.), and Drums (Dr.). The second system includes staves for Voice (Vo.), Guitar I (Gt.-I), Guitar II (Gt.-II), Bass (Ba.), and Drums (Dr.). The score is in the key of E minor (Em) and common time (C). The first system starts with an 'Intro.' section. The second system includes a 'Repeat 4 times Em' instruction. The score includes various musical notations such as chords, notes, rests, and dynamic markings.

① (Gt.) : クリア・サウンドにコーラス系のエフェクターをかけてプレイしよう。

② (Gt.) : 2本のギターによるオクターヴ・ユニゾンだ。タイミングを合わせて弾くこと。



1. 3. 2. 4.

Vo. Em A D Ab D

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

1. 2. Tempo change(Fast)

Vo. Em G# D A D# G Em D# Bb Em Bb Em Bb

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr. (Stick Count)

Em Bb Em G G# A Em G# A Bb Em G G# A Em

1. G# A Bb Em 2. G# A Bb B

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

◎(Dr.) : 1.5倍ぐらいにテンポ・アップしているので注意すること。

◎(Dr.) : ツイン・バスによる16分音符の連打である。スピードが速いのでリズムを崩さないようにしてほしい。







Vo.  $G^2$  A  $B^b$  Em G  $G^2$  A Em  $G^2$  A  $B^b$  Em G  $G^2$  A Em  $G^2$  A  $B^b$  Em G  $G^2$  A Em  $G^2$  A  $B^b$  B  
 ca - ll - ing His leg - a - cy - He's spawn - ing - He's com - ing - cor - rupt - ing - A - mong The Liv - ing

Gt. I

Gt. II

Ba.

Dr.

Vo.  $B$   $G^2$  A  $B^b$  C Tempo change (3/4) Em  $B$   $B^b$  B Em  $B$   $B^b$  B Em  
 liv - ing I'm the walk - ing dude I can see all the

Gt. I

Gt. II

Ba.

Dr.

Vo. Em  $B$   $B^b$  B Em Em  $B$   $B^b$  B Em  $C^2$   $D^2$  A  $D$   $A^b$  D G Em  
 world Twist your minds with fear I'm the man with the pow - er A - mong the liv - ing Fol - low me or die

Gt. I

Gt. II

Ba.

Dr.

D.S.1.



Coda 1.

Vo. *Em* Follow me or die

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. *F# F F# Em A G# A F# A G# A F#*

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. *A G# A F# Em B Bb B Bb B Bb B Em B Bb B Bb B*

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⊙ (Gt.): ショート・ディレイ (20ミリ〜50ミリ) を使  
 ってダブリング効果をだしている。







# CAUGHT IN A MOSH

コート・イン・ア・モッシュ

by Joseph Bellardini, Scott Rosenfeld, Charles Benante, Frank Bello & Dan Spitz

Copyright © 1987 by BLACK LION MUSIC ANTHRAX MUSIC  
Assigned for Japan to TAIYO MUSIC, INC.

## この曲のポイント

### GUITAR

アップ・テンポの曲であるが、音の粒をそろえた正確なピッキングで、パワフルなディストーション・サウンドに切れのよさを加えている。曲の構成をしっかりと覚えてノリのあるサウンドを作りだしてほしい。

### BASS

ピッキングによるプレイであるが、シャープだけでなく充分低音も効かせている。ギターとのユニゾン・プレイが多い曲なので、

ドラムとのリズム・アンサンブルを考えてきめ細かいプレイを心がけよう。

### DRUMS

基本的には、8ビートのリズム・パターンだが、バリエーションのあるパワフルなドラミングを行っている。バストドラを中心にした正確なリズム・キープと粒をそろえたサウンドで、きめ細かいリズム・アンサンブルをつくりだしているところがポイントである。

Intro. D

1. A

2. Em

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Em

1

①(Ba.): アップ・ダウンのオルタネイト・ピッキングでプレイしている。ハイハットに合わせてしっかりとリズム・キープしよう。



Vo. *Em*

1. *Em* 2.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. *Em*

② *Em*

(1x) Why don't you lis-ten when I try to talk to you Stop  
 (D.S.2.x) Man I'm

(\*) = mute

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. *Em*

(D.S.1.x) There's door your names on the knob You'real ways in the way like a beast on my back

(1x) thinking of your-self for just a sec-ond fool Shut up shut up I don't wan-na hear your mouth  
 (D.S.2.x) try-ing to rea-son but you don't under-stand Talk-ing in circles we'll nev-er get it straight

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

②(Gt.): 右手の腹で軽くミュートしてプレイすること。また、グリッサンドは正確なリズム・キープが大切である。



Em

Vo. Were you dropped as a ba-by Cause brains you lack  
Your mother made a mon-ster now get the hell out of my house  
Just you and me in our theatre of hate

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

G F#m B

Vo. Can't stand it for an o-ther day -- (Ain't gon-na live my life - this way -) Cold sweat my

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

F#m G F#m D C

Vo. fists are clen- ing (Stompstomp stomp) the idi - ot con-ven-tion Which one - of these words - don't you un - der-stand

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

③(Dr.) : ベースとのリズム・アンサンブルがポイントになるので、バスのドラは正確にプレイしよう。



Vo. <sup>Em</sup> Oh <sup>D</sup> Talk - ing - to you - - - is like <sup>F</sup>

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. <sup>G</sup> clap - ping with one hand - - - <sup>Em</sup> (What is it Caught in - a mosh What is it Caught in - a mosh What is it Caught in - a

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. <sup>Em</sup> mosh What is it Caught in - a <sup>D</sup> mosh <sup>Em</sup> Don't tell me to how do - - my job -

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

D.S. 1.



(Coda) Em E Tempo change Em F Em C

Vo. Caught in a mosh

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

F<sup>m</sup> G Am Em G Em C F<sup>m</sup> G Am Em

Vo. Think be fore you speak Or suf fer for your words Learn to

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

C F<sup>m</sup> G Am Em H Em F<sup>m</sup>

Vo. give res-pect That oth ers give to you AAAAAAAAAAH The best you can

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

(Dr.): パワフルで正確なバスドラが、リズム・キープの重要なポイントになっている。突っ込みやすいプレイなので注意が必要だ。



1

Vo.  $F^{\#m}$  G  $F^{\#m}$  G  $F^{\#m}$  G  $F^{\#m}$  G  $F^{\#m}$  G  $F^{\#m}$

do

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo.  $F^{\#m}$  G  $F^{\#m}$  G  $F^{\#m}$  G  $F^{\#m}$  G Em

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. Em  $F^{\#m}$  Em B Em B Em

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⊙(Gt.): フレーズの流れをしっかりと覚えて、1音1音丁寧にプレイすること。特にグリッサンドのときリズムが崩れないよう注意してほしい。



Vo. *Em* *Em* *C* *Fm*

Gt.-I *cho Vib* *cho Vib* *cho Vib* *Vib*

Gt.-II *Arm* *cho Vib* *cho Vib* *Vib*

Ba.

Dr.

Vo. *Fm* *G* *Am* *Bm* *Em* *C*

Gt.-I *cho Vib* *cho Vib* *cho Vib* *cho Vib* *cho Vib* *cho Vib*

Gt.-II *Vib* *cho Vib* *cho Vib* *cho Vib* *cho Vib* *cho Vib*

Ba.

Dr.

Vo. *C* *Fm* *G* *Am* *Bm* *Em*

Gt.-I *Vib* *Vib* *Vib* *Vib* *Vib* *Vib*

Gt.-II *Vib* *Vib* *Vib* *Vib* *Vib* *Vib*

Ba.

Dr.

Ⓞ (Gt.) : Gt.-IIと息の合ったプレイをするためにピッキング・ワークをしっかり合わせること。



Vo. *Em*

Gt.-I

Gt.-II *Vib.* *Vib.* *Vib.* *Vib.* **⑥**

Ba.

Dr.

Vo. *Em*

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. *Em*

Hey

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

D.S. 2.

⊕ Coda 2

Vo. *Em* *rit. .... G* *Em* *Am Bm C* *Em* *C*

Caught in a mosh

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

**⑦**

⑦ (Dr.) : テンポの変化がはっきりわかるように、力強いドラミングで全体をリードしよう。



# I AM THE LAW

アイ・アム・ザ・ロウ

by Joseph Bellardini, Scott Rosenfeld, Charles Benante, Frank Bello, Dan Spitz & Dan Lilker

Copyright © 1987 by BLACK LION MUSIC ANTHRAX MUSIC  
Assigned for Japan to TAIYO MUSIC, INC.

## ■この曲のポイント

### GUITAR

パワフルなディストーション・サウンドによるリフがノリのよいナンバーに仕上がっている。細かいフレーズがこの曲のポイントになっているので、音の粒をそろえて丁寧にプレイしてほしい。また、トリッキーなフレーズを使ったツイン・ギターソロもきちんと決めること。

### BASS

リフを中心としたプレイなので、ギターとのユニゾンも多く正確

なピッキング・ワークがポイントになっている。小わざの効いたプレイがアクセントをつけているので、曲の構成をしっかり覚えてきちんとプレイしてほしい。

### DRUMS

基本的には8ビートであるが、ツイン・バスを使ったバリエーションのあるドラミングでリズムを支えている。リフが多いのでベースとのコンビネーションも大切になってくる。パワフルかつ繊細なプレイで曲を盛り上げよう。

Intro.

Em Em G Am Em Bm G Am Em Bm G Am Em

Vo. Gt.-I Gt.-II Ba. Dr.

Em Bm G Am Em G G

2x Arm 2x tacet Arm







Em G F Em G F# F Em

Vo. bleed ice come his might blood runs red  
 When he speaks he nev er says it twice  
 Dredd and Ap - der - son they won the fight  
 This world change if it was up to Dredd  
 They call him Jud ge his last name is Dredd  
 When the Sov's started the Apoc - lypae war  
 The book of law is the bi - bie to him

Gt.-I  
 Gt.-II  
 Ba.  
 Dr.

G F Em G F# F Em G F Em

Vo. So break the law and you may wind up dead  
 Me ge City was bombed to the floor  
 A ny crime commit - ed is a sin  
 Truth and justice are what he's fight - ing for  
 Dredd resist - ed and the jud - ge fought back  
 He keeps the peace with his law giv - er  
 Judge Dredd the man he  
 Crushed the Sov's with their  
 Judge jury and ex -

Gt.-I  
 Gt.-II  
 Ba.  
 Dr.

Em B G

Vo. is the law count - er at - tack  
 recu - lion - ner  
 DROKE IT h. cho

Gt.-I  
 Gt.-II  
 Ba.  
 Dr.



Vo. G

Guitar: Gt-I, Gt-II

Bass: Ba.

Drums: Dr.

Chords: G, D S x, Em, Bm, G, Am, Em

Section: 2

Vo. Em Bm G Am Em

Chorus

Res - pect the badge... he earned it with his blood Fear the gun... your sen-tence may be death be-cause

Chords: Em, Bm, G, Am, Em, Bm, G, Am, Em

Vo. D Em F Em F Em F Em F Em

I AM THE LAW You won't fuck around no roar ( I AM THE LAW ) I judge the rich I judge the poor ( I AM THE LAW ) Com-mit... a crime... I'll lock the

Chords: Em, F, Em, F, Em, F, Em, F, Em







Vo. N.C. 1. N.C. 2. N.C. G N.C.

CRIME the ul-ti-ma-te Your I-so Cube is wait-ing when he

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. N.C. H N.C.

brings you in LAW it's what he stands for crimes his on-ly ene-my and he's go-ing to war

cho cho

cho cho

cho cho

cho cho

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. N.C.

cho Vib.

h+p h-p h+p h+p

h+p h-p h+p h+p

h+p h-p h+p h+p

h+p h-p h+p h+p

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.



N.C.

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

N.C.

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

N.C.

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑥(Gt.) : Gt-IIと息の合ったプレイをするために、ピッキングやチョーキングのニュアンスをしっかり合わせること。

⑦(Gt.) : 流れのあるフレーズなので、突っ込んだりモタったりしないように正確なプレイをすること。また、チョーキング・ヴィブラートは大胆にプレイすることが大切である。



**I** N.C.

Vo. *N.C.*

Gt-I *Vib.*

Gt-II

Ba.

Dr.

**J** Tempo change

Vo. *D C<sup>2</sup> C N.C. D C G<sup>2</sup> N.C. D C<sup>2</sup> C N.C. D C C<sup>2</sup> N.C. D C<sup>2</sup> C N.C. D C C<sup>2</sup> N.C. D C C<sup>2</sup> N.C. D C C<sup>2</sup> N.C.*

Vo. *AH*

Gt-I

Gt-II

Ba.

Dr.

**K**

Vo. *C B A<sup>2</sup> N.C. C A<sup>2</sup> B N.C. C B A<sup>2</sup> N.C. C A<sup>2</sup> B N.C. C B A<sup>2</sup> N.C. C A<sup>2</sup> B N.C.*

Vo. *CRIME the ul-ti ma-te — Your I- so Cube is wait ing when he bong s you in — LAW it's what he stand for —*

Gt-I

Gt-II

Ba.

Dr.



Chords: C B A<sup>2</sup> NC. C A<sup>2</sup> B NC. Em

Vo. crimes his on-ly eno-my and he's going to war

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

D.S. 2.

Coda 2

Vo. I AM THE LAW\_ you won't fuck a-round no more (I AM THE LAW\_) I judge the rich I judge the poor (I AM THE LAW\_) com-mit a crime I'll lock the

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. Em F Em F Em Em F Em F Em F Em Em

8/16 or 4/4 (I AM THE LAW\_) Be-cause the Me-ga-ci-ty I AM THE LAW

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

④ (Dr.) : ツイン・バスとパワフルなスネアでエンディングを盛り上げること。



# INDIANS

インディアン

by Joseph Bellardini, Scott Rosenfeld, Charles Benate, Frank Bello & Dan Spitz

Copyright © 1987 by BLACK LION MUSIC / ANTHRAX MUSIC  
Assigned for Japan to TAIYO MUSIC, INC.

## この曲のポイント

### GUITAR

ツイン・ギターによるハモリ・フレーズがポイントになっているので、2本のギターのバランスに注意してプレイしてほしい。また、リフの部分は、力強いピッキングでアタック感をだすようにしよう。

### BASS

基本的には、ピッキングによるアタックの効いたサウンドでプレ

イしている。ギターとの絡みが多いので、息の合ったプレイを心がけてほしい。

### DRUMS

ドラムが、曲の雰囲気作りのポイントになっている。リズムの変化などドラマーにかかる負担は大きいですが、しっかりとしたビートをだすように心がけてほしい。

①(Dr.) : いかにもインディアンといったリズム・パターンである。タムとキックのバランスに気をつけてプレイしよう。

②(Gt.) : ツイン・ギターによるハモリ・フレーズなので、2本のギターのバランスに注意してほしい。

③(Ba.) : Gt.-IIとユニゾン・プレイである。

④(Dr.) : 2・4拍にスネアが入るパターンに変わるので注意が必要だ。



Am Em Am Em

Tempo change ♩ = ♩ Intro. 2  
N.C. Em

This system contains the first system of the musical score. It includes a vocal line with lyrics 'Am Em Am Em' and a 'Tempo change' instruction. The guitar part features a 'N.C.' (Natural Chord) instruction and an 'Intro. 2' section. The bass and drum parts provide accompaniment, with the drums marked with circled '2' and circled '6'.

Em

This system contains the second system of the musical score. It features guitar, bass, and drums. The guitar part has a circled '4' above it. The bass part has a circled '6' below it. The drums part has a circled '6' below it.

Em G(onE)

This system contains the third system of the musical score. It features guitar, bass, and drums. The guitar part has a circled '4' above it. The bass part has a circled '6' below it. The drums part has a circled '6' below it.

②(Dr.): テンポが倍になって、2ビートのノリになっている。

⑥(Gt.): ミュートの使いわけに注意してほしい。







G(onE)  
pre-ju-dice

Vo. er solve - sec-ond class - cit-i - zen - FOR - CED OUT Brave and might-y STOL - EN LAND

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

B Em

Em

Vo. They can't fight it HOLD ON To pride and tradition E - ven though they know how much their lives are real-ly missin(We're)DIS-SIN THEN

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

C Em

Em

Vo. On re-ser-va-tions - A hope-less si-tu-a

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

ⓐ(Gt.): 右手で軽くミュートしてドライブ感をだしてほしい。  
 ⓑ(Dr.): リズム・パターンの変化に気をつけよう。



Chord progression: Em, D, Em, B, B<sup>b</sup>, A, G, F<sup>#</sup>

Lyrics: tion Res - Cry for the In - di - ans Oh

Lyrics: Die for the In - di - ans Cry for the In - di - ans

Lyrics: Oh Cry Cry Cry for the in - di - ans

Chord progression: B<sup>b</sup>, G, F<sup>#</sup>, Em, B, B<sup>b</sup>, A, G, F<sup>#</sup>

①(Dr.): ツイン・バスを使ったパターンだ。途中のフィルインがポイントである。

D.S.1.  
①



C Coda  
E Tempo change  
 Em

Vo. (Vocal line with long notes)  
 Gt.-I (Guitar I)  
 Gt.-II (Guitar II)  
 Ba. (Bass)  
 Dr. (Drums)

F Em  
 WAR DANCE

Vo. (Vocal line with lyrics)  
 Gt.-I  
 Gt.-II  
 Ba.  
 Dr.

Em  
 TER-RI-TORY (It's) just the body of the na-tion The peo-ple that in-habit it make it's con-figu-ra-tion

Vo. (Vocal line with lyrics)  
 Gt.-I  
 Gt.-II  
 Ba.  
 Dr.

②(Dr.) : スロー・テンポに変わるので、演奏がバラバラにならないようにほかのパートをリードしてほしい。







G (on E)

Vo. H Em D Em D B

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Em D Em D Bm Em D Em D Bm Em D Em D Bm

Vo. We...

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Coda2. D S, 2. B(on E)

Vo. B<sup>b</sup> A G F<sup>#</sup> Em B Em B Em B Em

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Tempo change

①(Gt.):ハンマリングとプリングを使ってなめらかにプレイしよう。