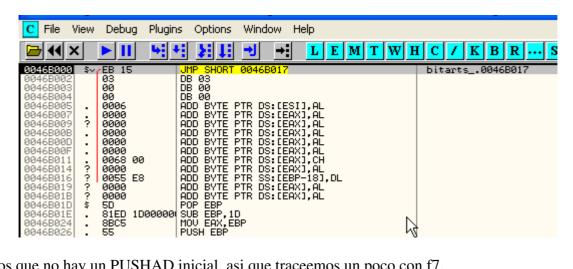
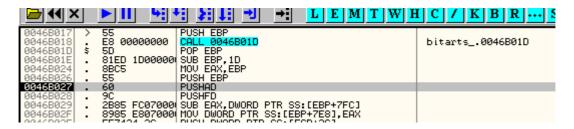
INTRODUCCION AL CRACKING EN OLLYDBG PARTE 36

Seguimos aumentando muy suavemente la dificultad en los packers que vamos viendo, en esta entrega veremos dos desempacados, el crunch o bitarts 5.0 y el telock 0.98, que nos servira para introducirlos en el tema de las entradas de la IAT redireccionadas, ambos unpackmes estan adjuntos a este tutorial, por lo que no hay problemas para obtenerlos.

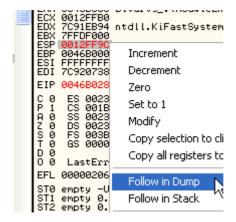
Empezaremos con el mas sencillo con el BITARTS lo arrancamos en OLLYDBG.



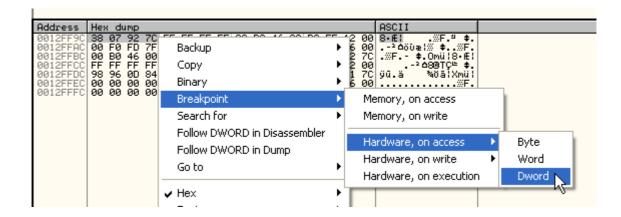
Vemos que no hay un PUSHAD inicial, así que traceemos un poco con f7.



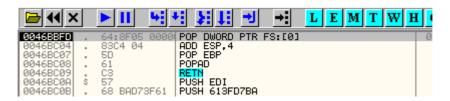
Vemos que ahi llega a un PUSHAD así que pasemoslo con f7 y hagamos ESP- FOLLOW IN DUMP.



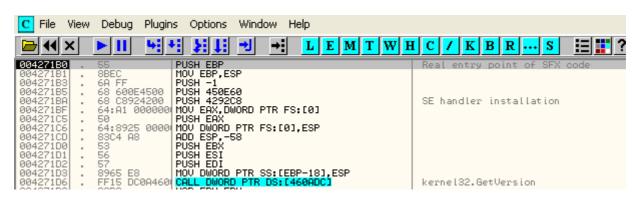
Y pongo un Hardware Breakpoint on access en los primeros bytes.



Ahora apreto f9 y despues que pasa alguna que otra excepcion, para por el Hardware Breakpoint.

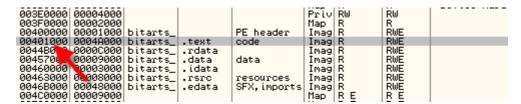


Traceo unas lineas y llego al OEP.

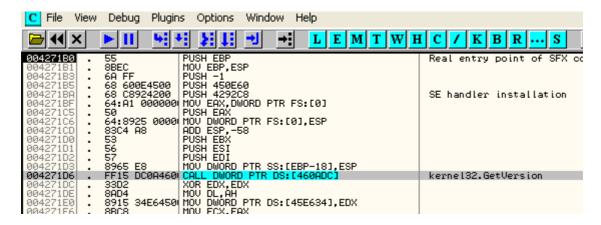


Al OEP se puede llegar tanto usando el buscador de OEPs de OLLYDBG, el OLLYDBG parcheado para OEPs o casi cualquiera de los metodos que vimos en las partes anteriores de la introduccion.

Como vemos dicha direccion esta en la primera seccion despues del header



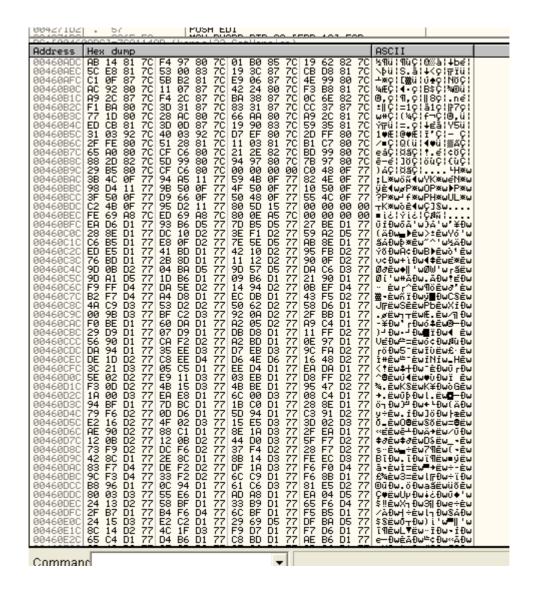
Por lo cual la cosa parece bien ordenada, incluso esta marcada como seccion CODE asi que no habra problemas



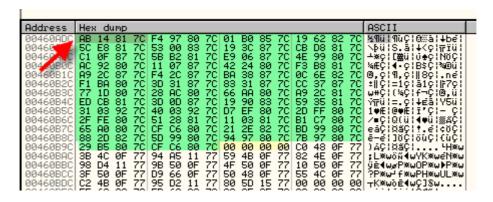
Vemos que en este caso la primera API que llama es GetVersion por lo cual tambien poner un BP en dicha api y cuando para en ella, llamada desde primera seccion, al retornar de la misma, nos hubiera dejado, en la zona del OEP.

Bueno el OEP no tiene misterios, miremos un poco la IAT, por supuesto alli a la vista tenemos una llamada directa a una api, por lo cual es facil ver que el CALL INDIRECTO, toma el valor correcto en mi maquina de la api GetVersion, para dirigirse a la misma.

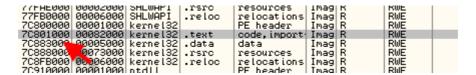
Por lo tanto 460ADC es una entrada de la IAT, la correspondiente a GetVersion, vayamos en el dump a verificar la IAT.



Lo que si se ve bien larga jeje, verifiquemos a ver donde van las entradas.



La primera entrada que nos llevo a la IAT era de GetVersion que pertenece a Kernel32.dll, podemos mirar en el mapa de memoria donde cae dicha dirección 7Cxxxxxx.

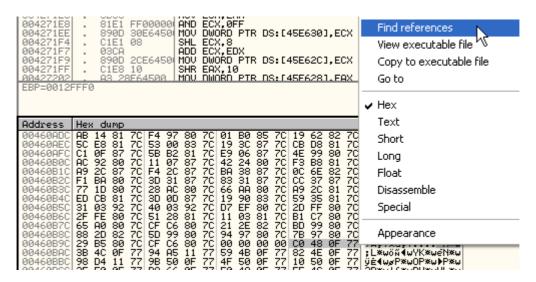


Vemos que todas corresponden a la Kernel32.dll, por ahi en el medio hay como en la parte anterior

mezcladas un par correspondientes a la ntdll, pero ya verificamos que el sistema hace una excepcion para esas apis, que originalmente eran de kernel32.dll y como fueron reemplazadas por apis similares de ntdll.dll, pues por compatibilidad, las acepta como si fueran de la kernel32.dll sin hacer problemas, en cualquier otro caso que el sistema no tenga este tipo de excepciones que son muy pocas realmente (creo que las unicas), las apis deben ir ordenadas por dll, y separadas por ceros con los de otra dll, en una IAT correcta.

Bueno despues de la separación vienen hacia abajo un grupo de apis de direcciones del tipo 77xxxxxx.

Si uno tiene alguna duda de alguna entrada a que dll pertenece, ademas de ir al mapa de memoria y fijarse, puede marcarla en la IAT y hacer click derecho-FIND REFERENCES.



Con lo cual buscara en el listado, todas las instrucciones que utilizan dicha entrada, en este caso. (esto funcionara siempre y cuando el listado este mostrando la seccion del programa donde trabaja el mismo, en este caso la primera seccion, si busco referencias, y el listado lo tengo mostrando otra seccion diferente, buscara en ella, y probablemente no hallara nada, asi que debo verificar antes de usar este metodo, estar en la seccion correcta donde el programa corre ya desempacado, o la zona del oep, que es lo mismo)

Address Disassembly	Comment
00405435 CALL DWORD PTR DS:[460BA8] 0041CC2D CALL DWORD PTR DS:[460BA8] 0041F68C CALL DWORD PTR DS:[460BA8] 00421197 CALL DWORD PTR DS:[460BA8] 0042135C CALL DWORD PTR DS:[460BA8] 0042135C CALL DWORD PTR DS:[460BA8] 0042135C CALL DWORD PTR DS:[460BA8] 0042195F CALL DWORD PTR DS:[460BA8] 0042199F CALL DWORD PTR DS:[460BA8] 004477B1 CALL DWORD PTR DS:[460BA8] 004475B1 CALL DWORD PTR DS:[460BA8] 00495284 DD bitarts00460BA8	oleaut32.VariantClear

Alli vemos los CALLs que existen en la priumera seccion correspondientes a dicha entrada. La cual pertenece a la api VariantClear de la OleAut32.dll.

```
70822000 00000000 winmm .rsrc resources Imag R RWE 7706000 00001000 oleaut32 .rsrc code, import 7707000 00000000 oleaut32 .orpc code Imag R RWE 7717000 0000000 oleaut32 .orpc code Imag R RWE 771700 0000000 oleaut32 .orpc code Imag R RWE 771700 0000000 oleaut32 .orpc code Imag R RWE 771700 0000000 oleaut32 .orpc code Imag R RWE 7717500 0000000 oleaut32 .rsrc resources Imag R RWE 7717500 00000000 oleaut32 .rsrc resources Imag R RWE 7717600 00000000 oleaut32 .rslc relocations Imag R RWE 7717600 00000000 oleaut32 .rslc relocations Imag R RWE 7730000 00001000 comoti_1 PE header Imag R RWE
```

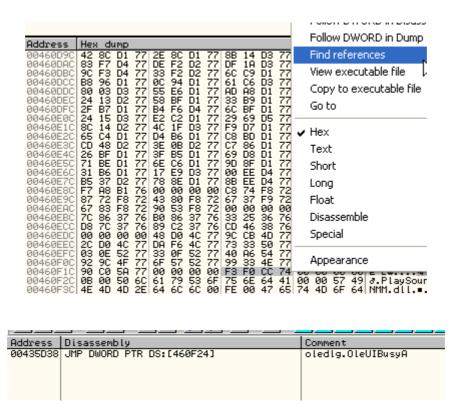
Mirando en el mapa de memoria, vemos que por supuesto el grupo siguiente cae en la seccion code de la OleAut32.dll, como corresponde.

Address	Hex dump		ASCII	
0046009C 004600BC 004600BC 004600BC 004600BC 004600BC 00460BC	42 8C D1 77 2E 8C D 83 F7 D4 77 DE F2 D1 90 F3 D4 77 33 F2 D1 90 F3 D4 77 33 F2 D1 88 96 D1 77 9C 94 D 88 93 D3 77 55 BF D 24 13 D2 77 58 BF D 24 15 D3 77 E2 D1 8C D4 D1 77 94 B6 D CD 48 D2 77 4C 1F D1 65 C4 D1 77 D4 B6 D CD 48 D2 77 3E BB D CD 48 D2 77 3E BB D 71 BE D1 77 3F BB D 71 BE D1 77 17 BB D1 71 BE D1 77 17 BB D1 71 BB D1 77 17 8 BE D 71 BB D1 77 17 BB D1 86 D1 77 17 BB D1 71 BB D1 77 17 BB D1 72 BB S3 77 6B S6 S6 67 83 F8 72 98 53 F1 70 86 37 76 89 B6 S6 31 70 90 00 00 48 D0 41 2C D0 4C 77 DA F6 51 3C D0 6C 61 61 61 3C D0 78 D1 3C D0 78 D	2 77 DF 1A D3 77 F 2 77 GC C9 D1 77 F 3 177 GC C6 D3 77 F 3 177 AD A8 D1 77 G 4 777 AD A8 D1 77 G 5 AC BF D1 77 G 6 AC BF D1 77 G 7 AC BB D D1 77 A 7 AC BB D D1 77 A 7 AC BB D D1 77 A 8 AC BB D1 77 A 8 AC BB D D1 77 A 8 AC BB D1 77 A 8 AC BB D D1 77 A 8 AC BB D1 A	FE EC D3 77 BIÐw. TÐwï¶ëwïF6 F6 B0 4 77 a ewi=ewiF6wF6 88 D1 77 sewa=ewiF6wF6 F6 B5 D1 77 cewuþðw. 50wašewi F5 B5 D1 77 cewuþðw. 50wašewi F5 B5 D1 77 sewampðw. 10wa F7 BA D1 77 sewampðw. 10wa F8 C8 D1 77 sewampðw. 10wa F8 C8 D1 77 sewampðw. 10wa F8 C8 D1 77 sewampðw. 10wa F7 BA D1 77 sewampðw. 10wa F7 S8 S8 S8 BA T7 sewampðw. 10wa F7 S8 S8 S8 BA T7 sewampðw. 10wa F7 S8 S8 S8 S8 BA T7 sewampðw. 10wa F7 S8	÷ijo÷iesa swawawa swawawa swawawawa swawawawa swawawawa

Si seguimos bajando sin especificar cada dll, vemos grupos de entradas contiguas que van a otras dll, separacion con ceros, otro grupo, otra separacion y asi, seguimos bajando hasta ver donde acaba este esquema para encontrar el final de la iat ya que no se ven ceros donde termina.

```
00460EDC 7C 86 37 76 80 86 37 76 33 25 36 76 1E 31 36 76 1E 37 32 35 36 76 1E 31 36 76 1E 37 32 35 36 76 1E 31 36 76 1E 37 32 37 37 68 9C 2 37 76 CD 46 38 76 CE EE 36 76 1E 72 72 75 84 76 00460EDC 00 00 00 00 00 48 D0 4C 77 9C CB 4D 77 CC 42 4F 77 00460EDC 2C D0 4C 77 DA F6 4C 77 73 33 50 77 10 64 4D 77 , $\langle \langle \
```

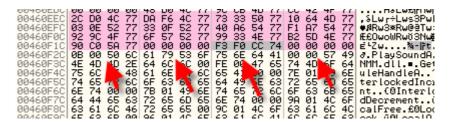
Alli vemos la parte final donde se termina este esquema, vemos en celeste un grupo de apis, correspondientes a una dll, luego la separacion, luego en rosado otro grupo de apis, la separacion y vemos una entrada marcada con una flecha y otra separacion, luego de la cual ya no se mantiene el mismo esquema, podemos verificar si esta api de la flecha pertenece a la IAT, pues fijemosnos si va a alguna dll con los dos metodos.



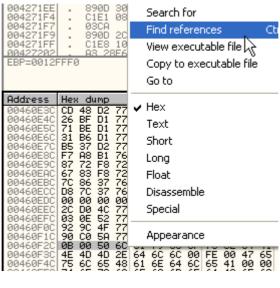
Vemos que es una entrada de la IAT pues nos lleva a una api en este caso OleUiBusyA de la oledlg.dll, si verifico mirando el mapa de memoria.

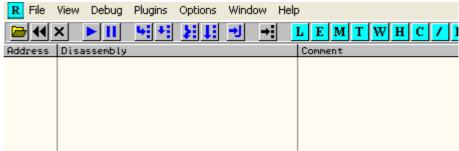


Vemos que logicamente cae en la seccion CODE de dicha dll, por lo cual es una entrada de la IAT, la unica de esta dll, luego de eso, viene la separacion, y luego vienen grupos de numeros sueltos que no estan agrupados para ir a direcciones contiguas, ni sus direcciones apuntan a ninguna dll.



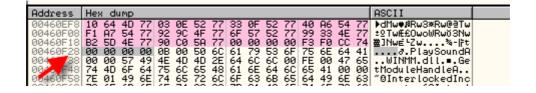
Si marcamos cualquiera de ellos, y hacemos FIND REFERENCES.



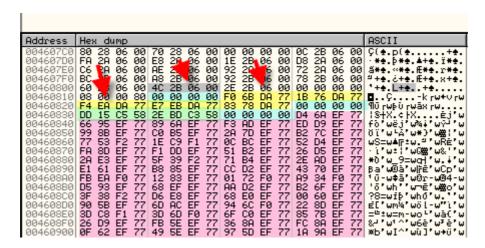


No hay resultados, que nos lleven a apis, por lo cual podemos deducir ya que mas abajo no encontramos mas entradas que nos lleven a apis, que aquí se termino la IAT por lo tanto el final de la misma es

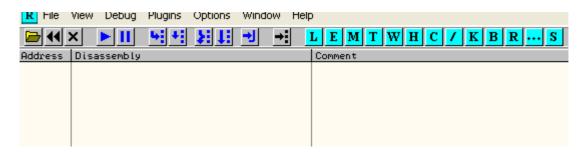
FINAL: 460F28



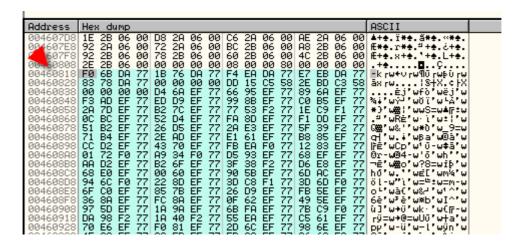
Ahora hagamos lo mismo hacia arriba verificando donde comienza el esquema de la IAT.



Vemos que el esquema se va repitiendo hacia arriba hasta que llegamos aquí, en celeste estan marcadas las separaciones, el grupo marcado en amarillo es el que visualmente reconozco como un grupo ordenado que va a una dll, luego hay una separacion y una entrada que va a 8000008, como no se si no corresponde a alguna entrada suelta de alguna dll, verifico haciendo FIND REFERENCES.



No hay resultados que vayan a apis, ni en esa entrada, ni en ninguna superior por lo cual, podemos asegurar que la primera entrada es 460818.



por lo tanto ya tenemos el INICIO y FINAL de la IAT, hallamos el largo.

FINAL-INICIO= 460F28 - 460818

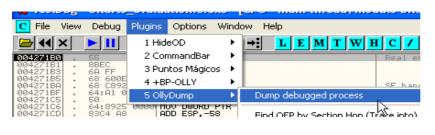


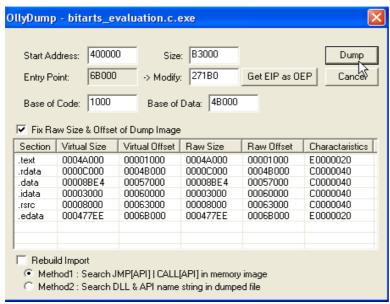
o sea que el largo es 710

recopilando para el IMP REC (le restamos ya la imagebase 400000 al OEP y INICIO)

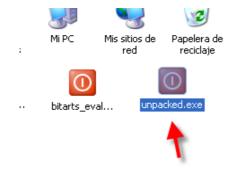
OEP= **271B0**INICIO o RVA= **60818**LARGO= **710**

Bueno hacemos el dumpeado con el OLLYDMP.

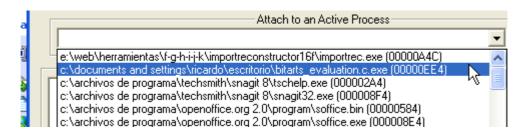




Le quitamos la tilde a Rebuild Import y dumpeamos.



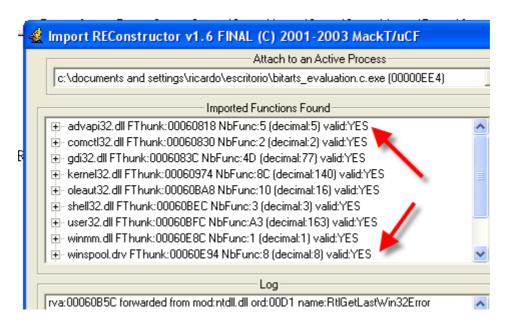
Luego abramos el IMP REC sin cerrar el OLLYDBG, con el original detenido en el OEP.



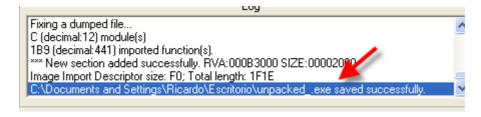
Buscamos el proceso en el menu desplegable y le colocamos los valores hallados.



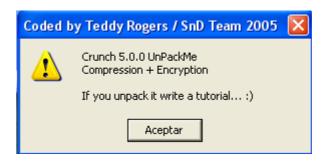
Y apretamos GET IMPORTS



Vemos que el packer no hace mucho por molestarnos todas las dlls estan correctas asi que apretamos FIX DUMP y buscamos el dumpeado para que lo repare.

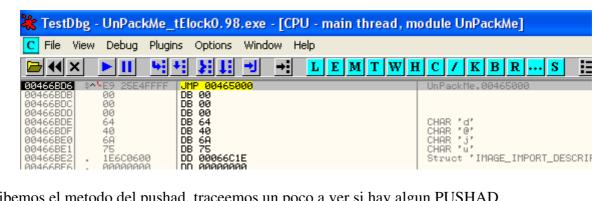


Lo guardo al reparado con el nombre unpacked_exe, probemoslo a ver si funciona.



Funciona perfectamente, por lo cual no tiene antidumps, los cuales seguramente encontraremos mas adelante en packers mas complejos.

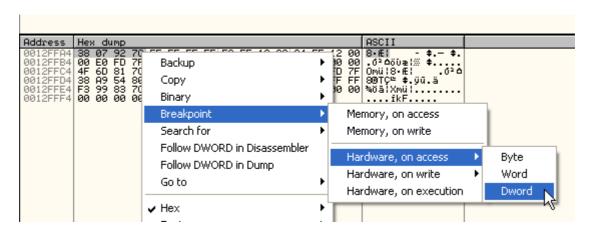
La proxima victima es el telock 0.98 que nos servira para empezar el tema de las entradas de la IAT redireccionadas.

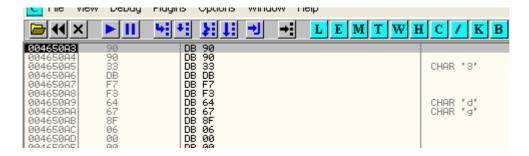


Pribemos el metodo del pushad, traceemos un poco a ver si hay algun PUSHAD.



Pasemoslo con f7, luego marcamos ESP-FOLLOW IN DUMP.

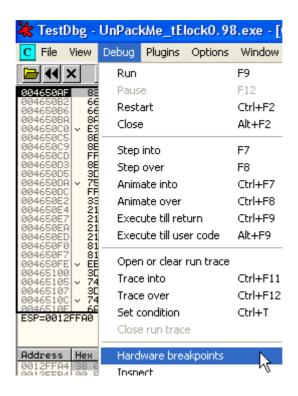




Quitemos el analisis a si se ve el codigo.



Vemos que el metodo del pushad no funciona y que ademas esta protegido contra HARDWARE BREAKPOINTS porque si lo sigo corriendo da error, así que quito el hardware breakpoint que coloque.



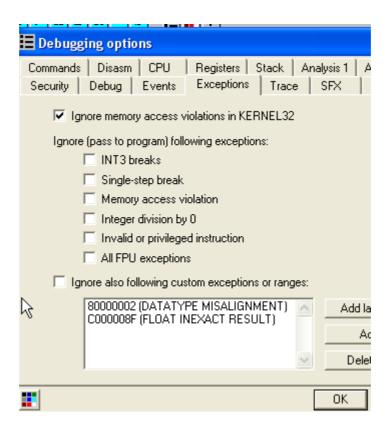


Y reincio el OLLYDBG.

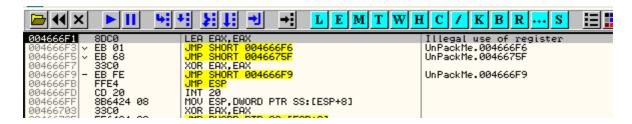
Pues ese metodo no va, probemos con el de las excepciones, limpio el LOG y lo hago correr al programa para que me liste las excepciones que pasa.

```
0046508C INT3 command at UnPackMe.0046508C
004650A7 Integer division by zero
004656A8 Illegal instruction
00465BA7 Integer division by zero
00465BA7 INTS command at UnPackMe.00465BA7
00466BA7 INTS command at UnPackMe.00465BA7
00466BA7 INTS command at UnPackMe.0046BA7
00466BA7 INTS command at UnPackMe.0046BA7
0046BA7 INTS command at UnPackMe.0046BA7
0046BA7
```

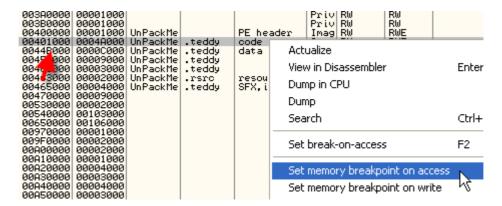
Pues quitemos las tildes de las excepciones y reiniciemos tratando de pescar la de 4666f1 que es la ultima del desempacador.



Pues luego de pasar varias excepciones con SHIFT mas f9 llegamos a 4666f1.

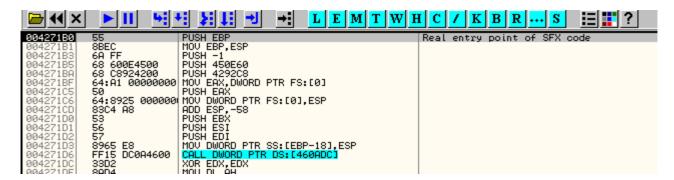


Pongamos ahora un MEMORY BREAKPOINT ON ACCESS en la primera seccion.



Recordemos que debemos apretar SHIFT mas f9 para pasar la excepcion que estamos parados si no dara error, lo hacemos.

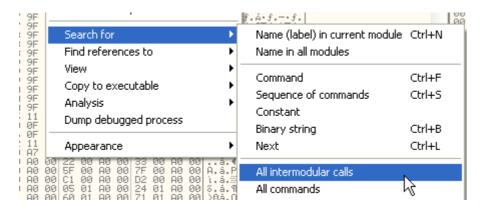
Bueno para en un par de excepciones del tipo SINGLE STEP y llega al OEP en la primera seccion donde para por MEMORY BREAKPOINT ON EXECUTION.



Por lo tanto el oep es 4271B0, el mismo que el del ejemplo anterior de CRUNCH, por lo cual parece ser el mismo programa empacado con otro packer, igual lo trataremos como si no supieramos nada de el.

Bueno en el ejemplo anterior sabiamos que ese call que esta a la vista iba a la api GeVersion, pero en este caso no es asi, aquí comienza el tema de entradas redireccionadas jeje.

Si hago



para ver los CALLs que se dirigen a otras secciones, intentando ver si hay calls a alguna api.

Hddress Disassembly	Destination
004231C8 CALL FC4273FE	Described to 1
00423310 CALL DWORD PTR DS:[460AB0]	DS:[00460AB0]=009F061C
00423A4F CALL DWORD PTR DS:[460A00]	DS:[00460A00]=009F02AF
00423B1C CALL DWORD PTR DS:[4609FC]	DS:[004609FC]=009F029E
00423C43 CALL DWORD PTR DS:[4609FC]	DS:[004609FC]=009F029E
00423CA8 CALL DWORD PTR DS:[4609F8]	DS:[004609F8]=009F028D
00423E5C CALL DWORD PTR DS:[460A58]	DS:[00460A58]=009F046A
00423E96 CALL DWORD PTR DS:[460B5C]	DS:[00460B5C]=009F0973
004249B6 CALL DWORD PTR DS:[4609F4]	DS:[004609F4]=009F027C
00425003 CALL DWORD PTR DS:[460B98]	DS:[00460B98]=009F0AA0
004251B3 CALL DWORD PTR DS:[460B98]	DS:[00460B98]=009F0AA0
004251C7 CALL DWORD PTR DS:[460B94]	DS:[00460B94]=009F0A7D
0042520B CALL DWORD PTR DS:[460B94]	DS:[00460B94]=009F0A7D
004252D4 CALL DWORD PTR DS:[460B94]	DS:[00460B94]=009F0A7D
004252FB CALL DWORD PTR DS:[460978]	DS:[00460978]=009F0011
00425306 CALL DWORD PTR DS:[460974]	DS: [00460974]=009F0000
0042535E CALL DWORD PTR DS:[4609B0]	DS: [004609B0]=009F0124
004259D1 CALL DWORD PTR DS:[460A54]	DS: [00460A54]=009F0447
004259E8 CALL DWORD PTR DS:[460A3C]	DS: [00460A3C]=009F03DC
004259F5 CALL DWORD PTR DS:[460A44] 00425B2B CALL DWORD PTR DS:[460AF8]	DS: [00460A44]=009F03FB
	DS: [00460AF8]=009F0785
00425B3F CALL_DWORD_PTR_DS:[460AF8] 00425B53 CALL_DWORD_PTR_DS:[460AF8]	DS:[00460AF8]=009F0785
00425B51 CALL DWORD PTR DS:[460AF8]	DS:[00460AF8]=009F0785 DS:[00460AF8]=009F0785
00425671 CALL DWORD FIR DS:[46097C]	DS: [0046097C]=009F0022
00425CA6 CALL DWORD PTR DS:[460B5C]	DS:[00460B5C]=009F0973
00425D71 CALL DWORD PTR DS:[460A54]	DS: [00460A54]=009F0447
00425D8B CALL DWORD PTR DS:[460A3C]	DS: [00460A3C]=009F03DC
00425DBB CALL DWORD PTR DS:[460A44]	DS: [00460A44]=009F03FB
00425E13 CALL DWORD PTR DS:[460B98]	DS: [00460B98]=009F0AA0
00425E27 CALL DWORD PTR DS:[460B94]	DS: [00460B94]=009F0A7D
00425E6B CALL DWORD PTR DS:[460B94]	DS: [00460B94]=009F0A7D
00425F34 CALL DWORD PTR DS:[460B94]	DS:[00460B94]=009F0A7D
004271B0 PUSH EBP	(Initial CPU selection)
004271D6 CALL DWORD PTR DS:[460ADC]	DS:[00460ADC]=009F06F7
0042723E CALL DWORD PTR DS:[460984]	DS:[00460984]=009F0041
004272D5 CALL DWORD PTR DS:[460980]	DS:[00460980]=009F0033
004272F6 CALL DWORD PTR DS:[460B9C]	DS:[00460B9C]=009F0AB1
004274F7 CALL 00435CC0	UnPackMe.00435CC0
004277F3 CALL 00435CC0	UnPackMe.00435CC0
00427929 CALL DWORD PTR DS:[46098C]	DS:[0046098C]=009F005F
00427E07 CALL DWORD PTR DS:[460A84]	DS: [00460A84]=009F0539
00427E0E CALL DWORD PTR DS:[460994]	DS: [00460994]=009F008D
00427E98 CALL DWORD PTR DS:[460990]	DS: [00460990]=009F007F
00428029 CALL DWORD PTR DS:[4609F8] 004280BB CALL DWORD PTR DS:[460A08]	DS:[004609F8]=009F028D DS:[00460A08]=009F02CC
004280BB CALL DWORD PTR DS:[460A08] 00428823 CALL DWORD PTR DS:[460A54]	DS:[00460A54]=009F02CC
0042884D CALL DWORD PTR DS:[460A3C]	DS: [00460A3C]=009F0447
0042886E CALL DWORD PTR DS:[460A44]	DS: [00460A44]=009F03FB
004288AE CALL DWORD PTR DS:[460A3C]	DS: [00460A3C]=009F03DC
004288E0 CALL DWORD PTR DS:[460A3C]	DS: [00460A3C]=009F03DC
0042891E CALL DWORD PTR DS:[460A44]	DS: [00460A44]=009F03FB
00428950 CALL DWORD PTR DS:[460A44]	DS: [00460A44]=009F03FB
00428983 CALL DWORD PTR DS:[460B98]	DS: [00460B98]=009F0AA0
00428C15 CALL DWORD PTR DS:[46089C]	DS: F00460B9C1=009F00B1

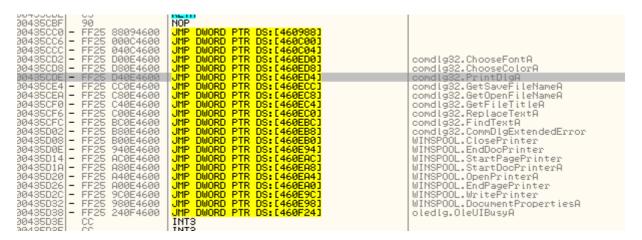
Veo que hay muchismos Calls indirectos que en vez de dirigirse a una api de una dll, van en este caso una seccion 9fxxxx en mi maquina, pero que en su maquina puede variar y ser otra direccion parecida..

Si miro mas abajo en esta lista

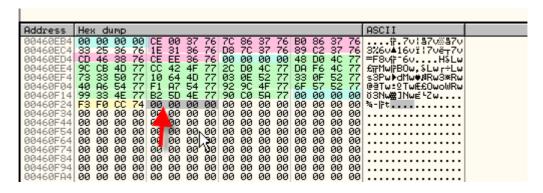
Vemos que hay algunos CALLS directos que nos marca que van a apis, seguramente por medio de un JMP INDIRECTO, vayamos a ver alguno de estos CALLS.



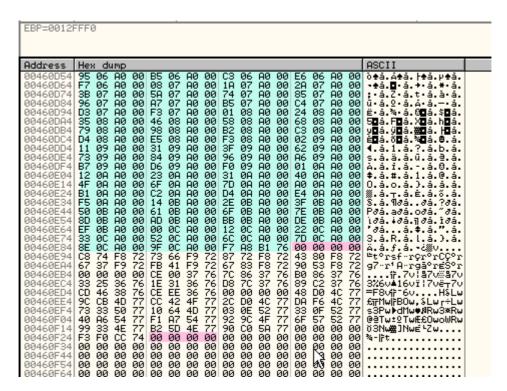
Alli tenemos uno, es un CALL 435CDE que ira seguro a los JMPS INDIRECTOS a las apis, marquemoslo y hagamos click derecho- FOLLOW.



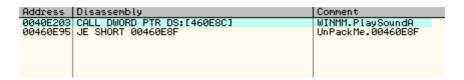
Alli vemos los saltos indirectos a las apis, por lo tanto sabemos que toman valores de la IAT, o sea que 460ED4 es una entrada de la IAT, vayamos en el DUMP a verla.



Vemos que la parte final de la IAT es correcta y coincide con la del ejemplo de CRUNCH, el final de la IAT aquí tambien es 460F28, es facil detectarlo pues aquí si termina la IAT y empiezan todos ceros, ahora subamos.



Vemos ya, que el proximo grupo esta conflictuado, la primera entrada arriba de la separacion corresponde a 76B1A8F7 si la marco y hago click derecho-FIND REFERENCES.



Vemos que pertenece a la api PlaySoundA de la WINMM.dll de alli para arriba, no encuentro mas valores que vayan a dlls, pero si busco referencias.

Address	Disassembly	Comment
004038A6 004047D0 00404923 00404AD9 0041331B 004171DE 004121045 004321045 0043B912 0043B906 0043E98A 00441B0A	CALL DWORD PTR DS:[460E48]	DS: [00460E48]=00A00B61

Veo que si existen referencias, por lo cual aquí hay un punto, cuando llegabamos subiendo y bajando al inicio de la IAT si buscabamos arriba del inicio, por ejemplo, no encontrabamos ninguna referencia, pues el programa salta a las apis de las dlls, por medio de la IAT, fuera de la misma ya no encontramos ninguna referencia, ahora aquí vemos que estas son posibles entradas de la IAT, ya que hallamos referencias que toman valores de ellas en el codigo, pero, en vez de saltar a las dlls, salta a una seccion que en mi caso, esta en Axxxxx o puede variar según cada maquina, como es esto?

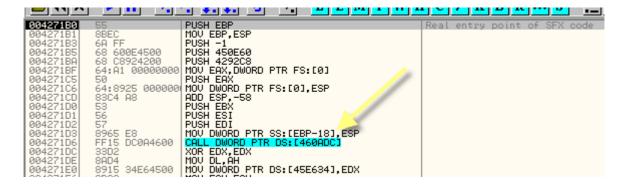
Pues esto es lo que se llaman entradas redireccionadas, el desempacador al ejecutarse, sobrescribe algunas de las entradas a la IAT con valores que apuntan a rutinas propias, en el caso de la imagen anterior

004038A6 CALL DWORD PTR DS:[460E48]

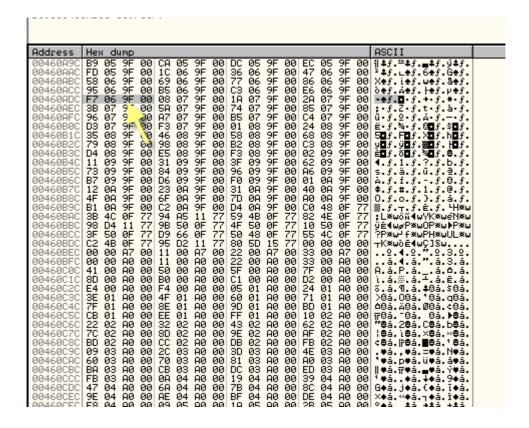
Comment=DS:[00460E48]=00A00B61

En vez de guardar la direccion correcta de la api en mi maquina, el desempacador reemplaza dicha direccion por una direccion de una seccion propia creada por el, en tiempo de ejecucion, y alli pone una rutina que al final termina yendo a la api correcta.

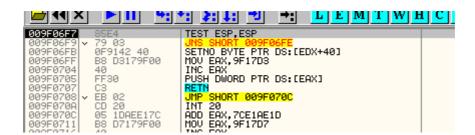
Para aclarar un poco veamos la entrada a GetVersion que esta en el inicio del programa debajo del OEP.



Realmente no sabemos que va a GetVersion, solo porque el ejemplo anterior era un programa similar pero empacado con CRUNCH lo sabemos, pero realmente hasta aquí, para nosotros es un CALL INDIRECTO, lleguemos hasata el con f7 y entremos en el a ver donde va.

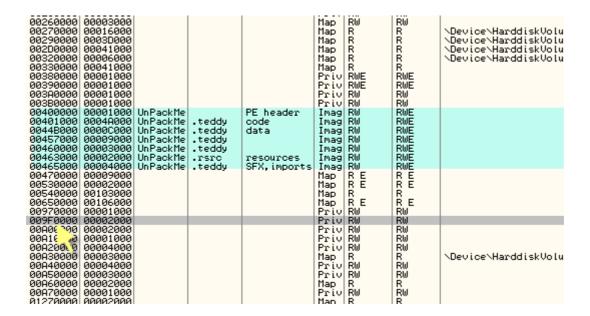


Vemos que para ver donde va toma el valor de lo que aun no sabemos con certeza, pero son posibles entradas de la IAT ya que mas abajo vemos entradas correctas a apis.



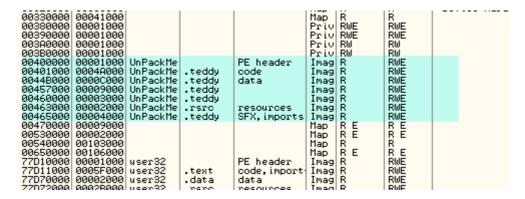
Por lo tanto el programa al ejecutar ese CALL va aquí que en mi maquina a la direccion 9F06F7, en las suyas puede cambiar.

Esta direccion no pertenece a las secciones del programa en si.



Alli vemos las secciones del programa en celeste y mas abajo una seccion sin nombre donde esta ubicada la rutina donde salta el programa, fuera de las secciones del mismo.

Si reiniciamos el programa vemos que esa seccion no existe al inicio.

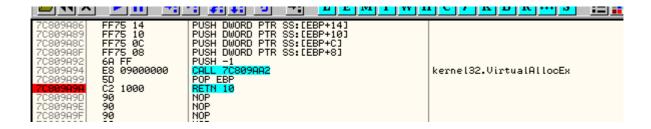


Por lo tanto vemos que fue creada por el programa mientras se va desempacando, ahora, podemos verificar el momento en que dicha seccion es creada?

Pues podemos poner un BP VirtualAlloc que es la api encaragada de crear secciones virtuales y ubicarlas.



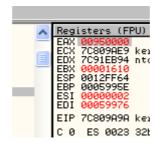
Ahora demos RUN y si pongo todas las tildes en exceptions vemos que el programa no corre y se termina, por lo cual es obvio que detecta el BP que acabo de poner, probemos ponerlo en el RET de la api.



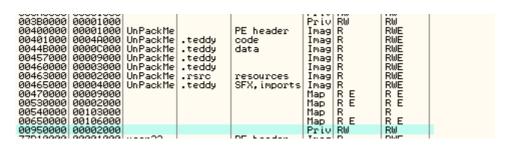
Ahora doy RUN



Como para en el retorno de la api, la misma devuelve en EAX la dirección base de la sección creada en este caso paro, y creo una sección en 3c0000, sigamos.

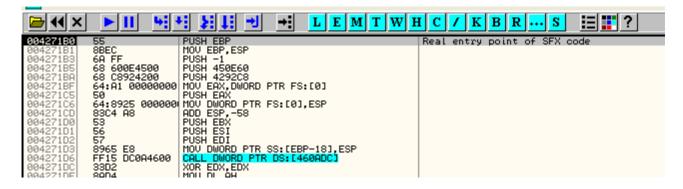


Vemos que va creando secciones las cuales podemos ver en el mapa de memoria

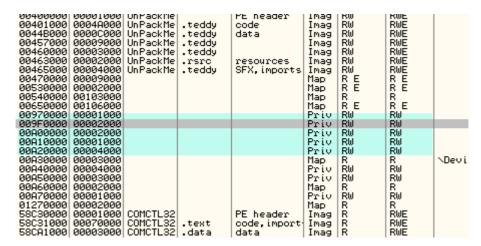


Vemos como ayuda que cuando el programa crea secciones las que usara, son marcadas como PRIV o PRIVADAS, mas la ayuda que significa ver que esas secciones no estaban en el inicio, antes de desempacar, pues, sabemos con certeza que son secciones creadas al desempacar.

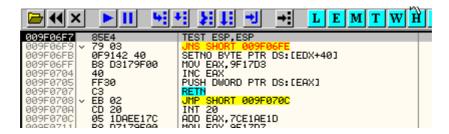
Por lo tanto quitamos el BP y llegamos al OEP, como anteriormente, quitando las tildes de las excepciones y llegando a la ultima, poniendo un BPM ON ACCESS en la primera seccion, saltando la ultima con SHIFT mas F9.



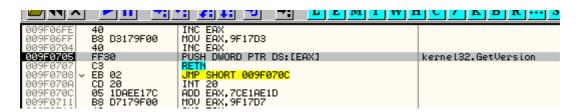
Alli llegamos nuevamente al OEP y si vemos el el mapa de memoria



Vemos secciones creadas que van a ser utilizadas, estan marcadas como PRIV y alli se dirige el call ese indirecto al cual volvemos a entrar traceando con f7.



Pues traceemos a ver donde llega esta rutina



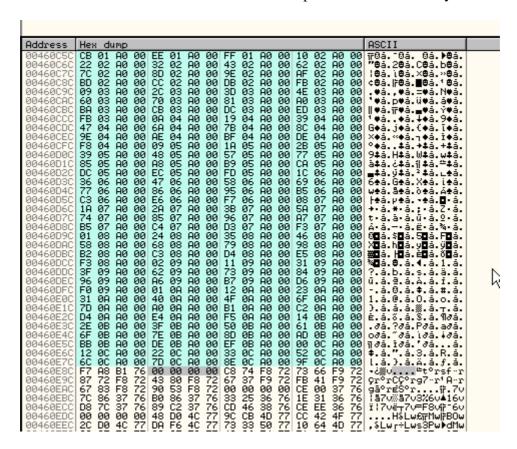
Vemos que llega aquí a un PUSH que pone la direccion de GetVersion en el stack, y luego salta a la api al llegar al RET, por lo cual esta rutina es como un intermediario para llegar a la api GetVersion.

O sea que el desempacador reemplazo la entrada de la api GetVersion, con una direccion que apunta a una seccion propia o creada por el y no a una dll, y que si traceamos al final del cuentas nos lleva a la api correcta.

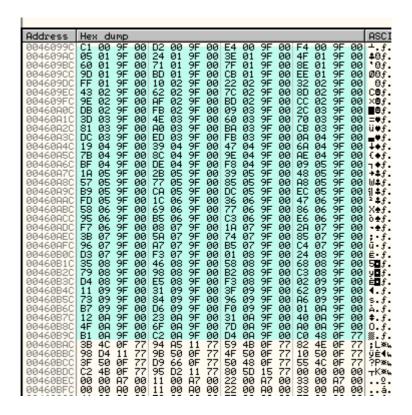
Pues esta es la definicion de una entrada redireccionada, exactamente.

Por lo tanto cuando verificamos el inicio y final de la IAT no solo debemos verificar que una entrada vaya a una dll, si no tambien debemos aceptar como entradas de la IAT, aquellas que tienen referencias y que nos llevan a un codigo propio del packer, que resulta ser un intermediario para llegar a la api finalmente.

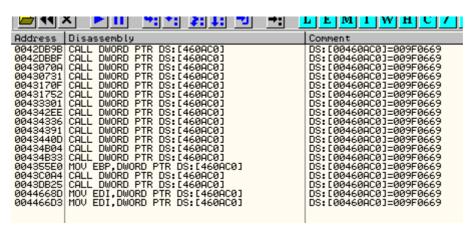
Por lo cual volvamos a la IAT como estabamos mirando para hallar el INICIO y FINAL.



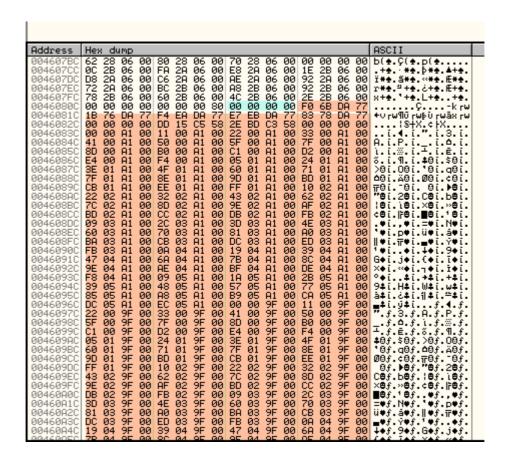
Todas esas entradas que van a la seccion 0Axxxxxx en mi maquina son entradas redireccionadas, van a codigo creado por el desempacador, que si el programa arrancara desde el OEP no existiria, por lo cual sigamos subiendo para ver si hallamos el INICIO de la IAT.



Vemos que luego hay algunas entradas que van a dlls, y luego mas arriba entradas que van a la sección 9Fxxxx otra sección creada por el desempacador.



Ademas comprobando, vemos que dichas entradas tienen referencias, por lo cual, son entradas de la IAT, sigamos subiendo.



Luego vemos entradas que en mi maquina van a A1xxxx que es otra seccion creada por el packer

00540000 00103000 00650000 00106000 00970000 00001000 009F0000 00002000 00A00000 00002000 00A10000 00002000 00A20000 00004000 00A30000 00003000 00A40000 00003000		Map Map Priv Priv Priv Priv Map Priv	E E E E E E E E E E E E E E E E E E E	R E RW RW RW RW RW RW RW	\Dev
					200

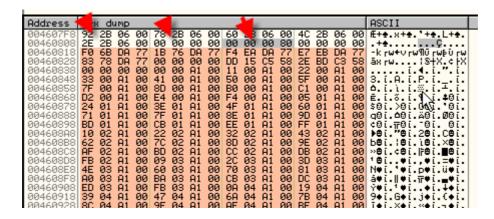
y que ademas si busco tienen referencias.

Address	Disassembly	Comment
00404F8E	CALL DWORD PTR DS:[460894]	DS:[00460894]=00A1019D

Por lo cual son entradas de la IAT y si sigo subiendo veo que ya llego a

```
00
1B
00
00
41
8D
                                                                                              00
DA
C5
A1
A1
                                                                                                                                                               00
DA
C3
A1
A1
                                                                                                                                                                                90
77
58
99
99
                                                                                                                                                                                                                                               77
77
00
00
00
                                                                               28
00
EA
15
00
00
                                                               90
F4
DD
11
50
B0
                                                                                                                                                60
EB
BD
00
00
                                                                                                                                                                                                FØ
83
00
33
7F
D2
                                                                                                                                                                                                                6B
78
00
00
00
               76
00
00
00
                               00
DA
00
A1
A1
A1
                                                99
99
99
99
                                                                                                                80
77
58
99
99
                                                                                                                                00
E7
22
55
C1
                                                                                                                                                                                                                              DA
DA
00
A1
A1
A1
```

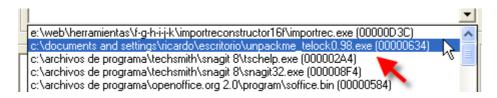
Donde hay entradas que van a una dll, luego la separación y luego mas arriba ninguna entrada tiene referencias.



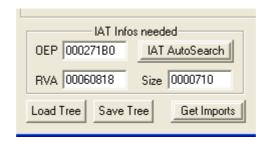
Como en el CRUNCH el inicio de la IAT es 460818 el largo 710 y el OEP es 4271B0, restandole la image base.

OEP= **271B0**INICIO o RVA= **60818**LARGO= **710**

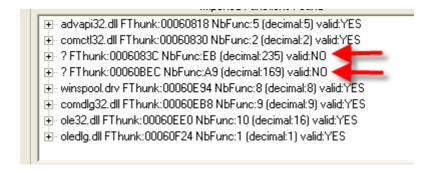
Por lo tanto abramos el IMP REC sin cerrar este OLLYDBG.



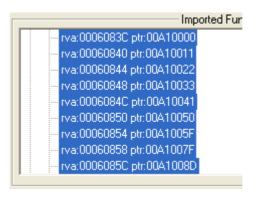
Y coloquemosle los valores que hallamos.



Ahora apreto GET IMPORTS



Como vemos el IMP REC detecta que hay entradas redireccionadas y nos pone NO en algunas, miremoslas apretando SHOW INVALIDS que nos mostrara las invalidas.



Vemos que el IMP REC nos muestra lo mismo que vimos en la IAT entradas que no van a ninguna api, y que van alli en la imagen, a direcciones de secciones creadas por el packer o codigo propio del mismo.

Por supuesto no vamos a tracear todas esas entradas incorrectas a mano, hay varios metodos para repararlas, el IMP REC trae algunas posibilidades, otros metodos pueden hacerse a mano pero no traceando jeje

Todos estos metodos los veremos en la parte 37, para que tengan bien claro el tema de las apis redireccionadas repasen bien esta parte, asi en la parte siguiente vemos metodos para repararlas. Vemos que asi como esta, no podemos reparar un dumpeado, pues debe tener el IMP REC todo YES o sea todas las entradas deben apuntar a apis de dlls, y no a entradas redireccionadas ni codigo choto y eso debemos arreglarlo nosotros.

Hasta la parte 37 Ricardo Narvaja 17/03/06