

OverTheWire Bandit SSH

Bandit Nivel 0 → Nivel 1

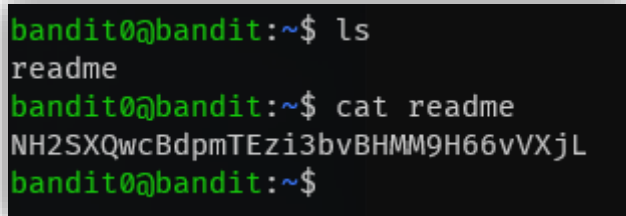
- Entramos con **SSH** al usuario **bandit 0** por el puerto **2220**:



```
rober@DESKTOP-0BKS79U ~$ pwsh ssh bandit0@bandit.labs.overthewire.org -p 2220
OVERTHEWIRE

This is an OverTheWire game server.
More information on http://www.overthewire.org/wargames
bandit0@bandit.labs.overthewire.org's password:
overthewire
Welcome to OverTheWire!
```

- Hacemos **ls** para listar el directorio.
- Abrimos con **cat** el archivo **"readme"** con la contraseña.



```
bandit0@bandit:~$ ls
readme
bandit0@bandit:~$ cat readme
NH2SXQwcBdpmTEzi3bvBHMM9H66vVXjL
bandit0@bandit:~$
```

Bandit Nivel 1 → Nivel 2

- Entramos en **bandit 1** con **SSH** y la **contraseña** que hemos sacado antes.

```
rober@DESKTOP-08KS79U ~$ pwsh ssh bandit1@bandit.labs.overthewire.org -p 2220
bandit1@bandit.labs.overthewire.org's password:
Welcome to OverTheWire!
This is an OverTheWire game server.
More information on http://www.overthewire.org/wargames
```

- Hacemos **ls** para listar el directorio.
- Abrimos con **cat** el archivo **“-”** con la contraseña.

```
bandit1@bandit:~$ ls
-
bandit1@bandit:~$ cat ./-
rRGizSaX8Mk1RTb1CNQoXTcYZWU6lgzi
bandit1@bandit:~$
```

Bandit Nivel 2 → Nivel 3

- Entramos en **bandit 2** con **SSH** y la **contraseña** que hemos sacado antes.

```
rober@DESKTOP-08KS79U ~$ pwsh ssh bandit2@bandit.labs.overthewire.org -p 2220
```

2024.

```

      _ _ _ _ _ 
     |   \_   /   |
     |  _ \_ \_  |
     | /___\_\_\_\|
     ||_|_||_|_||
    
```

This is an OverTheWire game server.
More information on <http://www.overthewire.org/wargames>

bandit2@bandit.labs.overthewire.org's password:

```

      _ _ _ _ _ 
     |   \_   /   |
     |  _ \_ \_  |
     | /___\_\_\_\|
     ||_|_||_|_||
    
```

Archive | Gitar | ...

Sax | Trl | Cn | XTCY2k | 1gzi - 2

www. ver he " ire.org

Welcome to OverTheWire!

- Hacemos **ls** para listar el directorio.
- Abrimos con **cat** el archivo **"spaces in this filename"** con la contraseña.

```
bandit2@bandit:~$ ls
spaces in this filename
bandit2@bandit:~$ cat "spaces in this filename"
aBZ0W5EmUfAf7kHTQeOwd8bauFJ2lAiG
bandit2@bandit:~$
```

Bandit Nivel 3 → Nivel 4

- Entramos en **bandit 3** con **SSH** y la **contraseña** que hemos sacado antes.

```
rober@DESKTOP-08KS79U ~$ pwsh ssh bandit3@bandit.labs.overthewire.org -p 2220
Archivd  Editor  Ver
NH2dXU23d0aE11bub0HhK1C1X1L1L
rRG1zSaX8Mk1RTb1CHQoX1cYZWU61gz1 - 2

This is an OverTheWire game server.
More information on http://www.overthewire.org/wargames

bandit3@bandit.labs.overthewire.org's password:
www. ver he " ire.org

Welcome to OverTheWire!
```

- Hacemos **ls** para listar el directorio.
- Entramos con **cd** al directorio **"inhere"**.
- Hacemos **ls -a** para ver el nombre del archivo oculto.
- Abrimos con **cat** al archivo **".hidden"** con la contraseña.

```
bandit3@bandit:~$ ls
inhere
bandit3@bandit:~$ cd inhere
bandit3@bandit:~/inhere$ ls -a
.  ..  .hidden
bandit3@bandit:~/inhere$ cat .hidden
2EW7BBsr6aMMoJ2HjW067dm8EgX26xNe
bandit3@bandit:~/inhere$
```

Bandit Nivel 4 → Nivel 5

- Entramos en **bandit 4** con **SSH** y la **contraseña** que hemos sacado antes.

```
rober@DESKTOP-0BKS79U ~$ ssh bandit4@bandit.labs.overthewire.org -p 2220
bandit
This is an OverTheWire game server.
More information on http://www.overthewire.org/wargames
bandit4@bandit.labs.overthewire.org's password:
Welcome to OverTheWire!
```

- Hacemos **ls** para listar el directorio.
- Entramos con **cd** al directorio **"inhere"**.
- Volvemos a hacer **ls** para listar el directorio.
- Hacemos **file ./*** para ver que archivo contiene texto.
- Abrimos con **cat ./** el archivo **"-file07"** con la contraseña.

```
bandit4@bandit:~$ ls
inhere
bandit4@bandit:~$ cd inhere
bandit4@bandit:~/inhere$ ls
-file00 -file01 -file02 -file03 -file04 -file05 -file06 -file07 -file08 -file09
bandit4@bandit:~/inhere$ file ./*
./-file00: data
./-file01: data
./-file02: data
./-file03: data
./-file04: data
./-file05: data
./-file06: data
./-file07: ASCII text
./-file08: data
./-file09: data
bandit4@bandit:~/inhere$ cat ./-file07
lrIWWI6bB37kxfiCQZqUdOIYfr6eEeqR
bandit4@bandit:~/inhere$
```

Bandit Nivel 5 → Nivel 6

- Entramos en **bandit 5** con **SSH** y la **contraseña** que hemos sacado antes.

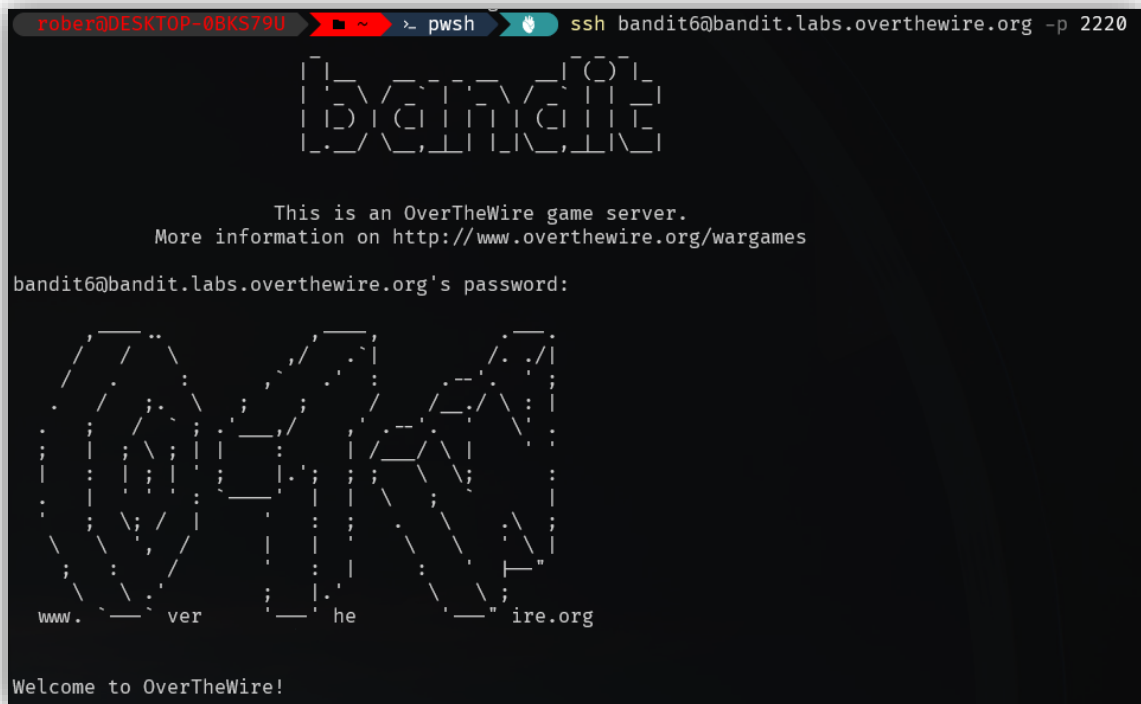
```
rober@DESKTOP-0BKS79U ~$ pwsh ssh bandit5@bandit.labs.overthewire.org -p 2220
bandit
NH2SXQwc8dpmTEzi3bv8HMM9H
Arch This is an OverTheWire game server.
More information on http://www.overthewire.org/wargames
bandit5@bandit.labs.overthewire.org's password:
rRG1zSaX8Mk1RTb1CNQoXTcyZwU61gz1 - 2
aBZ0K57uFA67HTQeOwd8bauf71A1/ - 3
2E17BB5rCaMMa2HjW067m8E76xJl - 4
16bB377F7QZd7Q1YFr6eE7 - 5
www. ver he ire.org
Welcome to OverTheWire!
```

- Hacemos **ls** para listar el directorio.
- Entramos con **cd** al directorio **"inhere"**.
- Hacemos **du -b -a | grep 1033** para ver que archivo tiene la contraseña.
- Abrimos con **cat ./maybehere07/.file2** el archivo **"file02"** con la contraseña.

```
bandit5@bandit:~$ ls
inhere
bandit5@bandit:~$ cd inhere
bandit5@bandit:~/inhere$ du -b -a | grep 1033
1033 ./maybehere07/.file2
bandit5@bandit:~/inhere$ cat ./maybehere07/.file2
P4L4vucdmLnm8I7Vl7jG1ApGSfjYKqJU
```

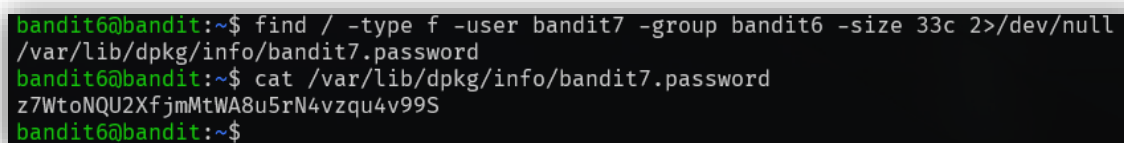
Bandit Nivel 6 → Nivel 7

- Entramos en **bandit 6** con **SSH** y la **contraseña** que hemos sacado antes.



```
rober@DESKTOP-0BKS79U ~$ pwsh ssh bandit6@bandit.labs.overthewire.org -p 2220
bandit
This is an OverTheWire game server.
More information on http://www.overthewire.org/wargames
bandit6@bandit.labs.overthewire.org's password:
www. ver he ire.org
Welcome to OverTheWire!
```

- Hacemos **find / -type f -user bandit7 -group bandit6 -size 33c 2>/dev/null** para encontrar el archivo con la contraseña.
- Abrimos con **cat** el archivo **"bandit7.password"** con la contraseña.



```
bandit6@bandit:~$ find / -type f -user bandit7 -group bandit6 -size 33c 2>/dev/null
/var/lib/dpkg/info/bandit7.password
bandit6@bandit:~$ cat /var/lib/dpkg/info/bandit7.password
z7WtoNQU2XfjmMtWA8u5rN4vzqu4v99S
bandit6@bandit:~$
```

Bandit Nivel 7 → Nivel 8

- Entramos en **bandit 7** con **SSH** y la **contraseña** que hemos sacado antes.

```
rober@DESKTOP-0BKS79U ~$ pwsh ssh bandit7@bandit.labs.overthewire.org -p 2220
bandit7@bandit.labs.overthewire.org's password:
Welcome to OverTheWire!

This is an OverTheWire game server.
More information on http://www.overthewire.org/wargames

bandit7@bandit.labs.overthewire.org's password:
```

- Hacemos **ls** para listar el directorio.
- Hacemos **du -b data.txt** para comprobar que el archivo es muy grande.
- Abrimos con **cat** el archivo **"data.txt"** y **| grep millionth** con la contraseña.

```
bandit7@bandit:~$ ls
data.txt
bandit7@bandit:~$ du -b data.txt
4184396 data.txt
bandit7@bandit:~$ cat data.txt | grep millionth
millionth      TESKZC0XvTetK0S9xNwm25STk5iWrBvP
bandit7@bandit:~$
```


Bandit Nivel 8 → Nivel 9

- Entramos en **bandit 8** con **SSH** y la **contraseña** que hemos sacado antes.

```
rober@DESKTOP-0BK579U ~ % pwsh ssh bandit8@bandit.labs.overthewire.org -p 2220
```

```
aBZ0W5t m [Af7kHTQeOwd8bauF72lA1G [C] L  
2EW7BB m [X] [C] [67m8] [C] [C] [C]  
lrIWM1 L [ ] [FF] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]  
  
P4L4vuc dml nm8lZV17jG1AeGSfYKqJU - 6  
This is an OverTheWire game server.  
More information on http://www.overthewire.org/wargames
```

```
bandit8@bandit.labs.overthewire.org's password: 8
```

```
www. ver he ire.org
```

```
Welcome to OverTheWire!
```

- Hacemos **ls** para listar el directorio.
- Abrimos el archivo **"data.txt"** con **sort** y **| uniq -u** para sacar la contraseña.

```
bandit8@bandit:~$ ls
data.txt
bandit8@bandit:~$ sort data.txt | uniq -u
EN632PlfYiZbn3PhVK3XOGSlnInNE00t
```

Bandit Nivel 9 → Nivel 10

- Entramos en **bandit 9** con **SSH** y la **contraseña** que hemos sacado antes.

```
rober@DESKTOP-0BKS79U ~$ ssh bandit9@bandit.labs.overthewire.org -p 2220
bandit

This is an OverTheWire game server.
More information on http://www.overthewire.org/wargames

bandit9@bandit.labs.overthewire.org's password:

Welcome to OverTheWire!
```

- Hacemos **ls** para listar el directorio.
- Abrimos el archivo **"data.txt"** con **strings** y **| grep ==** para sacar la contraseña.

```
bandit9@bandit:~$ ls
data.txt
bandit9@bandit:~$ strings data.txt | grep ==
x]T===== theG)"
===== = passwordk^
===== = is
===== = G7w8LIi6J3kTb8A7j9LgrywtEUlyyp6s
bandit9@bandit:~$
```

Bandit Nivel 10 → Nivel 11

- Entramos en **bandit 10** con **SSH** y la **contraseña** que hemos sacado antes.

```
rober@DESKTOP-08KS79U ~$ pwsh ssh bandit10@bandit.labs.overthewire.org -p 2220
bandit10@bandit.labs.overthewire.org's password:
Welcome to OverTheWire!
```

This is an OverTheWire game server.
More information on <http://www.overthewire.org/wargames>

bandit10@bandit.labs.overthewire.org's password:

www. ver he ire.org

- Hacemos **ls** para listar el directorio.
- Abrimos con **cat** el archivo **"data.txt"** y vemos que la contraseña está en **base64**.
- Hacemos **base64 -d** y el archivo **"data.txt"** con la contraseña.

```
bandit10@bandit:~$ ls
data.txt
bandit10@bandit:~$ cat data.txt
VGhlIHBhc3N3b3JkIGlzIDZ6UGV6aUxkUjJSS05kTl1GTmI2blZDS3pwaGxYSEJNCg==
bandit10@bandit:~$ base64 -d data.txt
The password is 6zPezILdR2RKNdNYFNb6nVCKzphlXHBM
bandit10@bandit:~$
```

Bandit Nivel 11 → Nivel 12

- Entramos en **bandit 11** con **SSH** y la **contraseña** que hemos sacado antes.

```
rober@DESKTOP-08KS79U ~$ pwsh ssh bandit11@bandit.labs.overthewire.org -p 2220
bandit11@bandit.labs.overthewire.org's password:
Welcome to OverTheWire!
This is an OverTheWire game server.
More information on http://www.overthewire.org/wargames
bandit11@bandit.labs.overthewire.org's password:
```

- Hacemos **ls** para listar el directorio.
- Abrimos con **cat** el archivo **"data.txt"** añadiendo **| tr "A-Za-z" "N-ZA-Mn-za-m"** y nos dará la contraseña.

```
bandit11@bandit:~$ ls
data.txt
bandit11@bandit:~$ cat data.txt | tr "A-Za-z" "N-ZA-Mn-za-m"
The password is JVNBBFSmZwKKOP0XbFX0oW8chDz5yVRv
bandit11@bandit:~$
```

Bandit Nivel 12 → Nivel 13

- Entramos en **bandit 12** con **SSH** y la **contraseña** que hemos sacado antes.

```
rober@DESKTOP-0BKS79U ~$ ssh bandit12@bandit.labs.overthewire.org -p 2220
bandit12@bandit.labs.overthewire.org's password:
Welcome to OverTheWire!

This is an OverTheWire game server.
More information on http://www.overthewire.org/wargames

bandit12@bandit.labs.overthewire.org's password:
```

- Hacemos **ls** para listar el directorio.
- Entramos con **cd** al directorio **/tmp**.
- Creamos con **mktemp -d** un directorio temporal.
- Entramos con **cd** al directorio que hemos creado y con **cp** copiamos el archivo **"data.txt"** dentro.
- Renombramos con **mv** el archivo **"data.txt"** a **"datos_hex"**.

```
bandit12@bandit:~$ ls
data.txt
bandit12@bandit:~$ cd /tmp
bandit12@bandit:/tmp$ mktemp -d
/tmp/tmp.SxjBCHQysb
bandit12@bandit:/tmp$ cd /tmp/tmp.SxjBCHQysb
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ cp ~/data.txt .
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ ls
data.txt
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ mv data.txt datos_hex
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ ls
datos_hex
```

- Revertimos con **xxd** el archivo **hex** para tener los datos reales.

```
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ xxd -r datos_hex datos_comprimidos
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ ls
datos_comprimidos  datos_hex
```

- Abrimos con **cat** el archivo “**datos_hex**” para ver qué tipo de descompresión usar.
- Vemos que hay que usar **GZIP** ya que el encabezado hex contiene **\x1F\x8B\x08**.

```
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ cat datos_hex
00000000: 1f8b 0808 6855 1e65 0203 6461 7461 322e  ....hU.e..data2.
00000010: 6269 6e00 013d 02c2 fd42 5a68 3931 4159  bin..= ...BZh91AY
00000020: 2653 5948 1b32 0200 0019 ffff faee cff7  8SYH.2.....
```

- Renombramos con **mv** el archivo “**datos_comprimidos**” a “**datos_comprimidos.gz**”.
- Descomprimos con **gzip -d** el archivo “**datos_comprimidos.gz**”.

```
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ mv datos_comprimidos datos_comprimidos.gz
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ ls
datos_comprimidos.gz  datos_hex
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ gzip -d datos_comprimidos.gz
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ ls
datos_comprimidos  datos_hex
```

- Volvemos a mirar con **xxd** que tipo de compresión tiene ahora.
- Ahora está comprimido con **BZIP2** ya que el encabezado hex contiene **\x42\x5a\x68**.

```
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ xxd datos_comprimidos
00000000: 425a 6839 3141 5926 5359 481b 3202 0000  BZh91AY&SYH.2 ...
00000010: 19ff fffa eecf f7f6 ffe4 f7bf bcff ffbf  .....
00000020: f7ff b939 ff7f fbdb 31ee ffb9 fbfb bbb9  ...9....1.....
```

- Renombramos con **mv** el archivo “**datos_comprimidos**” a “**datos_comprimidos.bz2**”.
- Descomprimos con **bzip2 -d** el archivo “**datos_comprimidos.bz2**”.

```
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ mv datos_comprimidos datos_comprimidos.bz2
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ ls
datos_comprimidos.bz2  datos_hex
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ bzip2 -d datos_comprimidos.bz2
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ ls
datos_comprimidos  datos_hex
```

- Volvemos a mirar con **xxd** que tipo de compresión tiene ahora.
- Vemos que vuelve a tener **GZIP**.

```
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ xxd datos_comprimidos
00000000: 1f8b 0808 6855 1e65 0203 6461 7461 342e  ....hU.e..data4.
00000010: 6269 6e00 edd1 cf4b 1461 1cc7 f187 711d  bin....K.a....q.
00000020: 4410 5c08 7415 65bb b8d0 41e6 1967 d6dd  D.\.t.e...A..g..
```

- Renombramos con **mv** el archivo “datos_comprimidos” a “datos_comprimidos.gz”.
- Descomprimos con **gzip -d** el archivo “datos_comprimidos.gz”.

```
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ mv datos_comprimidos datos_comprimidos.gz
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ ls
datos_comprimidos.gz  datos_hex
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ gzip -d datos_comprimidos.gz
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ ls
datos_comprimidos  datos_hex
```

- Miramos con **xxd** y **| head** que tipo de compresión tiene ahora.
- Vemos que ahora es **TAR** y dentro está el archivo **data5.bin**.

```
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ xxd datos_comprimidos | head
00000000: 6461 7461 352e 6269 6e00 0000 0000 0000  data5.bin.....
00000010: 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000  .....
00000020: 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000  .....
```

- Renombramos con **mv** el archivo “datos_comprimidos” a “datos_comprimidos.tar”.
- Descomprimos con **tar -xf** el archivo “datos_comprimidos.tar”.

```
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ mv datos_comprimidos datos_comprimidos.tar
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ ls
datos_comprimidos.tar  datos_hex
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ tar -xf datos_comprimidos.tar
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ ls
data5.bin  datos_comprimidos.tar  datos_hex
```

- Miramos con **xxd** y **| head** el archivo **data5.bin** y vemos que está comprimido en **TAR** y que hay dentro otro archivo llamado **data6.bin**.

```
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ xxd data5.bin | head
00000000: 6461 7461 362e 6269 6e00 0000 0000 0000  data6.bin.....
00000010: 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000  .....
00000020: 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000  .....
```

- Descomprimimos con **tar -xf** el archivo “data5.bin”.

```
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ tar -xf data5.bin
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ ls
data5.bin  data6.bin  datos_comprimidos.tar  datos_hex
```

- Miramos con **xxd** el archivo “data6.bin” y vemos que vuelve a estar comprimido con **BZIP2**.

```
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ xxd data6.bin
00000000: 425a 6839 3141 5926 5359 0403 8894 0000  BZh91AY&SY.....
00000010: 8bff dfdc 5c80 41c0 6ff7 e000 f1a3 8076  ....\A.o.....v
00000020: 61fe 0000 0800 1002 0000 7282 0400 8442  a.....r....B
```

- Descomprimimos con **bzip2 -d** el archivo “data6.bin”.

```
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ bzip2 -d data6.bin
bzip2: Can't guess original name for data6.bin -- using data6.bin.out
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ ls
data5.bin  data6.bin.out  datos_comprimidos.tar  datos_hex
```

- Miramos con **xxd** y **| head** el archivo “data6.bin.out” y vemos que está comprimido en **TAR** y que hay dentro otro archivo llamado “data8.bin”.

```
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ xxd data6.bin.out | head
00000000: 6461 7461 382e 6269 6e00 0000 0000 0000  data8.bin.....
00000010: 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000  .....
00000020: 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000  .....
```

- Descomprimimos con **tar -xf** el archivo “data6.bin.out”.
- Vemos que ahora tenemos el archivo “data8.bin”.

```
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ tar -xf data6.bin.out
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ ls
data5.bin  data6.bin.out  data8.bin  datos_comprimidos.tar  datos_hex
```

- Miramos con **xxd** el archivo “data8.bin” y vemos que está comprimido en **GZIP**.

```
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ xxd data8.bin
00000000: 1f8b 0808 6855 1e65 0203 6461 7461 392e  ....hU.e..data9.
00000010: 6269 6e00 0bc9 4855 2848 2c2e 2ecf 2f4a  bin...HU(H,.../J
00000020: 51c8 2c56 284f 0a4f c971 aa70 cd2c 3271  Q.,V(0.0.q.p.,2q
```



- Renombramos con **mv** el archivo **"data8.bin"** a **"data8.gz"**.
- Descomprimos con **gzip -d** el archivo **"data8.gz"**.
- Vemos que ahora tenemos el archivo **"data8"**, el cual no está comprimido.
- Abrimos con **cat** el archivo **"data8"** con la contraseña.

```
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ mv data8.bin data8.gz
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ ls
data5.bin  data6.bin.out  data8.gz  datos_comprimidos.tar  datos_hex
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ gzip -d data8.gz
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ ls
data5.bin  data6.bin.out  data8  datos_comprimidos.tar  datos_hex
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$ cat data8
The password is wbWdLBxEir4CaE8LaPhauu0o6pwRmrDw
bandit12@bandit:/tmp/tmp.SxjBCHQysb$
```

Bandit Nivel 13 → Nivel 14


- Entramos en **bandit 13** con **SSH** y la **contraseña** que hemos sacado antes.

```
rober@DESKTOP-0BKS79U > pwsh ssh bandit13@bandit.labs.overthewire.org -p 2220
```



This is an OverTheWire game server.
More information on <http://www.overthewire.org/wargames>

bandit13@bandit.labs.overthewire.org's password:



Welcome to OverTheWire!

- Hacemos **ls** para listar el directorio.
- Vemos que hay una llave **ssh** así que nos salimos del usuario **bandit 13**.

```
bandit13@bandit:~$ ls
sshkey.private
bandit13@bandit:~$ exit
logout
Connection to bandit.labs.overthewire.org closed.
```

- Nos conectamos con **scp** y descargamos la llave **ssh** de **bandit 13**.

```
rober@DESKTOP-0BKS79U > pwsh scp -P 2220 bandit13@bandit.labs.overthewire.org:sshkey.private .
```



This is an OverTheWire game server.
More information on <http://www.overthewire.org/wargames>

bandit13@bandit.labs.overthewire.org's password:

sshkey.private 100% 1679 22.5KB/s 00:00

Bandit Nivel 14 → Nivel 15

- Entramos en **bandit 14** con **SSH** y la **llave ssh** que hemos sacado antes.

```
rober@DESKTOP-08KS79U ~$ ssh -i sshkey.private bandit14@bandit.labs.overthewire.org -p 2220
bandit14@bandit:~$

This is an OverTheWire game server.
More information on http://www.overthewire.org/wargames

Welcome to OverTheWire!
```


- Abrimos con **cat** la contraseña de **bandit 14**.
- Hacemos **nc localhost 3000** y metemos la contraseña de **bandit 14**.

```
bandit14@bandit:~$ ls
bandit14@bandit:~$ cat /etc/bandit_pass/bandit14
fGrHPx402xGC7U7rXKDaxiWFT0iF0ENq
bandit14@bandit:~$ nc localhost 30000
fGrHPx402xGC7U7rXKDaxiWFT0iF0ENq
Correct!
jN2kgmIXJ6fShzhT2avhotn4Zcka6tnt
```

Bandit Nivel 15 → Nivel 16

- Entramos en **bandit 15** con **SSH** y la **contraseña** que hemos sacado antes.

```
rober@DESKTOP-0BKS79U > pwsh > ssh bandit15@bandit.labs.overthewire.org -p 2220
```



The screenshot shows an SSH terminal window. At the top, the prompt is 'rober@DESKTOP-0BKS79U' and the command is 'ssh bandit15@bandit.labs.overthewire.org -p 2220'. The terminal output includes a large ASCII art logo for 'OverTheWire', a message stating 'This is an OverTheWire game server. More information on http://www.overthewire.org/wargames', a prompt for the password 'bandit15@bandit.labs.overthewire.org's password:', another ASCII art logo, and a 'Welcome to OverTheWire!' message.

- Nos conectamos al servidor **localhost** con el cliente **OpenSSL**.

```
bandit15@bandit:~$ ls
bandit15@bandit:~$ openssl s_client -connect localhost:30001
CONNECTED(00000003)
```

- Enviamos la contraseña de **bandit 15**.

```
read R BLOCK
jN2kgmIXJ6fShzhT2avhotn4Zcka6tnt
Correct!
JQttfApK4SeyHwDlI9SXGR50qcl0Ail1
closed
```