

# vulnerabilità delle reti

# reti e protocolli vulnerabili

- gran parte delle vulnerabilità delle reti sono in realtà vulnerabilità dei protocolli
  - inserire la sicurezza in un protocollo significa costringere tutte le implementazioni a realizzare quelle funzionalità (costoso, inefficiente, non sempre necessario, ecc.)
- più raramente sono vulnerabilità degli apparati che implementano i protocolli
- rispetto alle vulnerabilità del software l'implementazione è molto meno importante

# protocolli in chiaro e non autenticati

- è facile con uno sniffer ricostruire le sessioni tcp e trovare password
  - es. Wireshark/Ethereal
  - esistono strumenti più sofisticati
- è facile inserire pacchetti sulla rete facendo credere che li ha inviati un'altra macchina

# reti locali vs. Internet

- protocolli vulnerabili spesso costituiscono minaccia solo se l'hacker è “presente” su una lan per cui passa il traffico vulnerabile
- “presente” significa
  - presenza fisica (collegamento ethernet o wifi)
  - controllo remoto di una macchina (win o unix)
- zone critiche:
  - la lan dell'utente
  - una lan di una server farm (es. web hosting)
  - una lan di un ISP intermedio

# fiducia e sniffabilità

- questa vulnerabilità sono minacce solo se...
  - non ci fidiamo dell'ambiente
  - il traffico è “sniffabile”
- sniffare su una lan
  - facile nelle reti vecchie: 10base2, hubs
  - leggermente più complesso per reti switched

# reti switched

- le tecnologie per reti locali nascono come inerentemente broadcast
  - legacy, ora le reti sono tutte switched
- credenza popolare
  - in una rete switched non si può sniffare quasi nulla
- purtroppo le reti switched sono molto vulnerabili

# mac flood

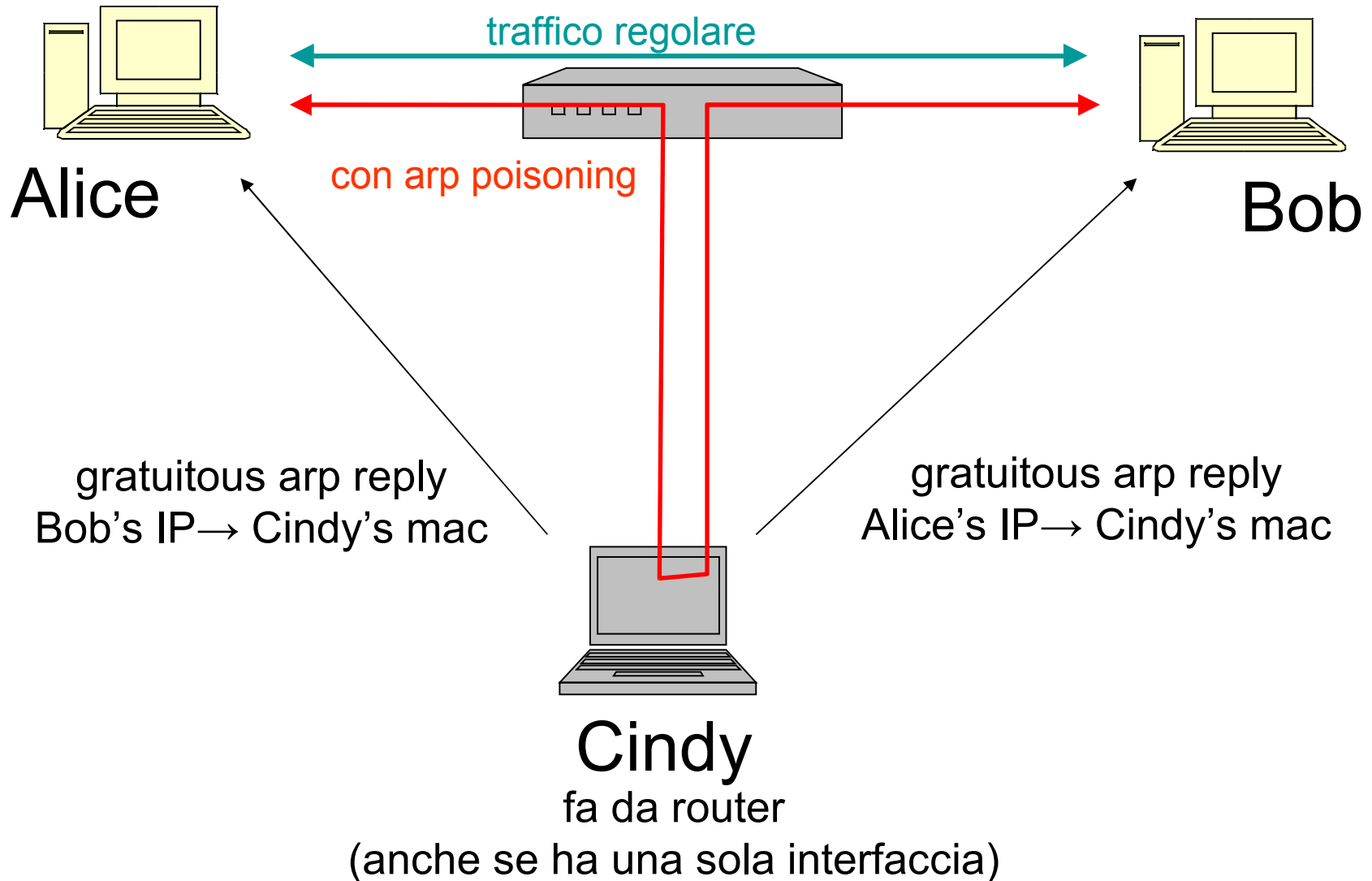
- quando uno switch satura la sua source address table si comporta come un hub
  - a questo punto lo sniffer vede tutto
- molto invasivo
  - alcuni switch vanno in crash
  - le spie dello switch segnalano traffico molto intenso

# arp poisoning (o arp spoofing)

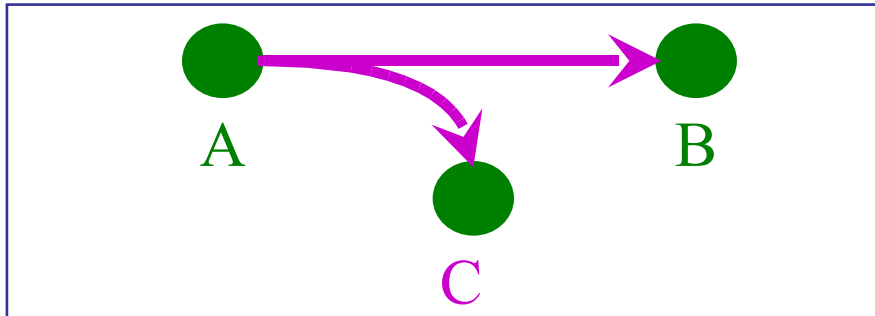
- le implementazioni di arp sono stateless
  - da standard, praticamente tutte
  - aggiornano la arp cache ogni volta che ricevono un'arp reply... anche se non hanno inviato alcuna arp request!
- si può “avvelenare” la arp cache inviando delle arp reply “gratuite”
  - è visibile dalla macchina avvelenata (arp -a)
- le entry statiche risolvono il problema
  - ma rendono la vita impossibile!



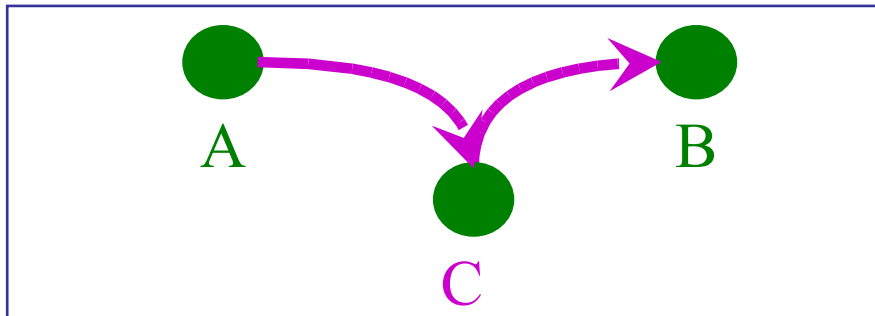
# arp poisoning



# attacchi Man in the Middle (MitM)



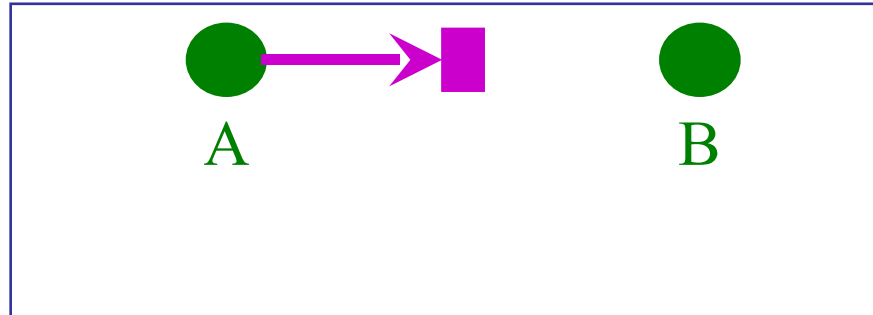
MitM passivo  
arp poisoning + sniffer



MitM attivo  
arp poisoning + sniffer  
+ altro

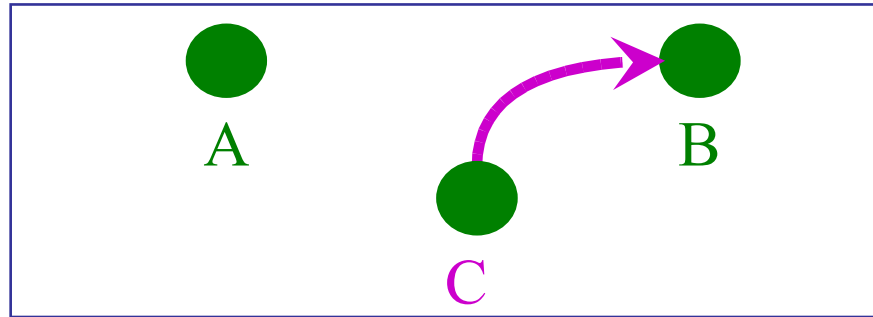
MitM attivo è semplice per protocolli udp based  
richiede un lavoro complesso su protocolli tcp based  
(gestione dei numeri di sequenza)

# denial of service (DoS)



- DoS su tutta la LAN
  - raramente è fatto saturando la rete
  - più facile saturare risorse di calcolatori
  - broadcast storm
    - per le macchine ogni broadcast ricevuto è un interrupt
- si può inibire una singola macchina con arp poisoning
  - es. dirottare tutto il traffico senza instradarlo a destinazione
  - o instradandolo selettivamente

# ip address spoofing



- l'indirizzo ip è facile da modificare in modo da impersonare una altra macchina
  - per mezzo di arp poisoning la macchina proprietaria dell'ip può essere neutralizzata (vedi DoS di una singola macchina)
- non riceveremo mai la risposta
  - a meno di arp poisoning di C su B
- anche su Internet
  - ma per ricevere la risposta bisogna attaccare il routing

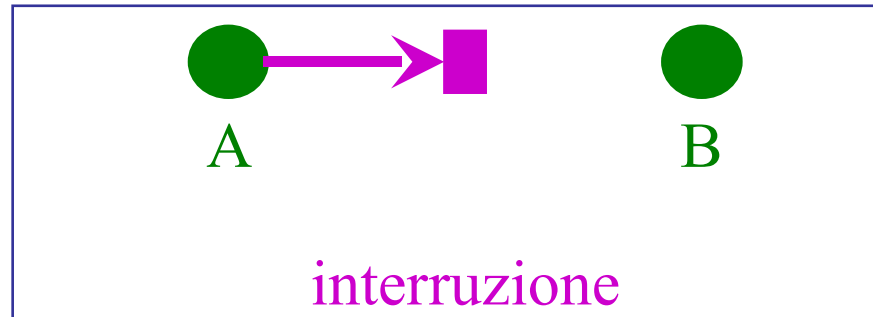
# spoofing $\approx$ forgery

- i termini sono usati quasi indifferentemente per denotare cambiamenti illeciti di dati
  - tipicamente in rete
  - header/campi di pacchetti o di messaggi
    - es. l'indirizzo di destinazione

# DoS con ping smurf

- esempio di sfruttamento di IP spoofing per DoS
- C vuol fare DoS su A
- C invia un echo\_request con sorgente A (spoofed) e destinazione bcast (cioè “a tutte le macchine della sottorete”)
- tutte le macchine della sottorete risponderanno ad A con echo\_reply
  - non tutte le macchine rispondono ai ping bcast
  - la frequenza di echo reply ricevuti da A è (echo request inviati da C) \* (numero pc in subnet che rispondono al bcast)

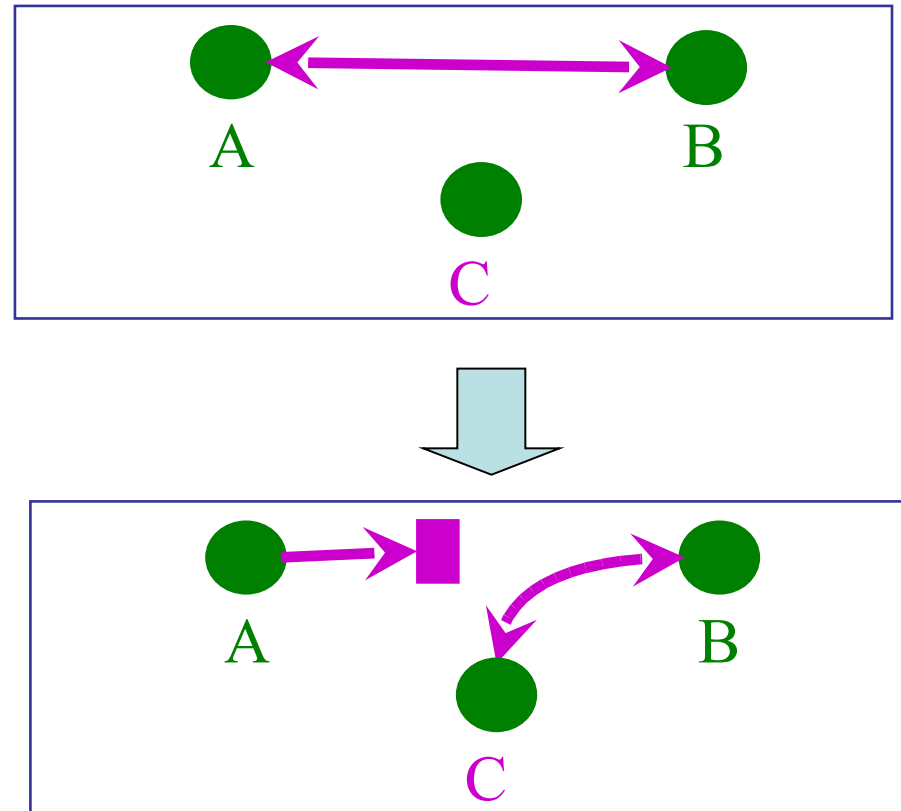
# tcp DoS



- una sessione tcp attiva può essere “buttata giù”:
  - una delle due parti può essere “resettata”
- ecco come...
  - pacchetto tcp “forgiato” con la corretta quadrupla <ip, porta, ip, porta>
  - flag RST attivo
  - numero di sequenza scelto opportunamente
  - **funziona anche su Internet** poiché non ha bisogno di risposta

# tcp session hijacking

- l'obiettivo è di trasformare una sessione tcp tra A e B in una sessione tcp tra C e B senza che B se ne accorga

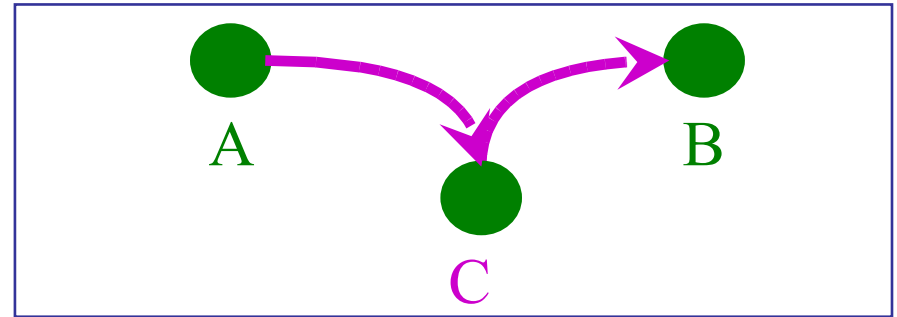




# tcp session hijacking

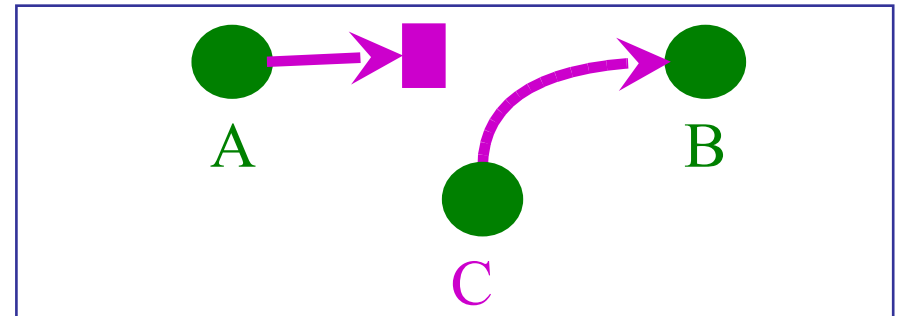
- fase1

- MitM passivo
- arp poisoning

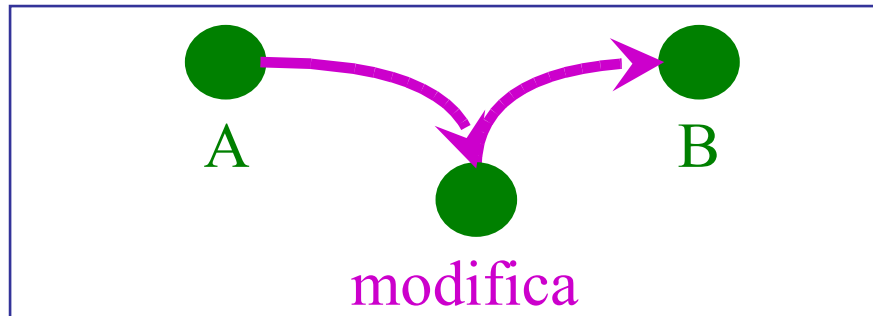


- fase 2 (rubare la sessione)

- A riceve un reset (tcp DoS su A)
- C continua a fare arp poisoning su B
- C continua la sessione tcp al posto di A continuando con i numeri di sequenza di A
- B non si accorge del cambiamento di soggetto



# tcp MitM attivo



- il MitM può modificare singoli bytes dei pacchetti tcp (no inserimenti e cancellazioni)
  - nessun problema con i numeri di sequenza
- inserire nuovi bytes nel flusso tcp
  - B: manda ack per numeri di sequenza che la sorgente non ha inviato
  - gli ack possono essere droppati dal MitM
  - i numeri di sequenza nei pacchetti successivi possono essere slittati dal MitM (tecnica già usata da NAT per FTP)
- risincronizzazione
  - obiettivo: terminare l'arp poisoning ma mantenere la sessione  $A \leftrightarrow B$  attiva
  - modo1: perdendo alcuni caratteri della sorgente
    - dipende dal protocollo (possibile per telnet, l'utente non vede l'eco di alcuni tasti digitati, ma il problema è temporaneo)
  - modo2: inviando un TCP SYN
    - dipende dall'implementazione

# DNS

- DNS non è autenticato
- spoofing: rispondere prima del server
  - tipicamente il dns molto lento
  - facile intercettare le richieste (ad es. con arp poisoning)
  - solo in rete locale
- DNS cache poisoning
  - alcuni dns “creduloni” mettono in cache i record della “additional section”
  - anche in Internet
- tutte le varianti sono note come “dns pharming”
- è una delle minacce più pericolose per il web
  - perché non ci possiamo fidare del DNS...
  - ...è molto importante autenticare il (web) server con un certificato

# Internet: Distributed DoS

- obiettivo: saturare le risorse del server costringendolo ad allocare un gran numero di connessioni tcp
- tipicamente tramite syn flood
- ip sorgente spoofed (casuali)
  - la sorgente non ha bisogno di ricevere il syn+ack
- alla ricezione del syn il server...
  - alloca i buffer
  - risponde SIN+ACK
  - attende un ACK
  - mantiene allocato lo spazio fino al timeout
- difficile da evitare
  - esistono delle tecniche interessanti per contenere il problema: fanno uso accorto delle risorse quando arriva un SYN

# Internet: tcp reset

- se le sessioni tcp sono critiche può essere molto pericoloso
- le sessioni più critiche sono quelle BGP
  - intere porzioni di internet diventano irraggiungibili
  - estensione MD5 cisco
    - sostanzialmente una estensione di tcp per autenticare l'header
    - metodo generale ma usata solo per BGP

# Internet: route hijacking

- annunciare nel protocollo di routing una rotta non propria
- se la rotta è 0.0.0.0/0 è detto black hole
- intra-dominio: OSPF, RIP, ecc.
  - un problema di sicurezza dell'ISP
- inter-dominio: BGP
  - nessuna autorità centrale (ICANN, regional IRR?)
  - fatto spessissimo con indirizzi non assegnati o rotte molto generiche, usate per spam e poi ritirate