

# Volix II, RAM Forensik mit dem Volatility Framework

René Wölker

Cand B.Sc. Scientific Programming

Woelker@fh-aachen.de



1. Analyse von RAM-Dumps
2. Volatility Framework
3. Volix II Ausblick

1. Analyse von RAM-Dumps
2. Volatility Framework
3. Volix II

Abbildung der Rohdaten des Speichers in eine Datei.

- Entkopplung der Daten von dem Betriebssystem
- Minimierung der Änderung des zu untersuchendem System
- Reproduzierbarkeit der Ergebnisse aufgrund der Beständigkeit

## Herkunft von RAM-Dumps:

- Live Response Analyse
  - DMA Exploit des Firewire-Anschlusses
- Hibernate Files
- Crash-Dumps

Der Arbeitsspeicher ist für sämtliche Daten und Anweisungen die Eingangshalle zu der CPU.

Beträchtliches Reservoir an Informationen:

- Registry Keys
- Netzverbindungen
- Prozesse und damit verbundene DLL's
- Threads und Handles
- Aufrufe der Konsole
- Usw.

- Vollständige Informationen über den aktuellen Zustand des zu untersuchenden Systems zur Zeit des Erstellen des Images
- Informationen über die Vergangenheit, sofern diese noch nicht überschrieben wurden
- Sowie Informationen über ausstehende Tasks

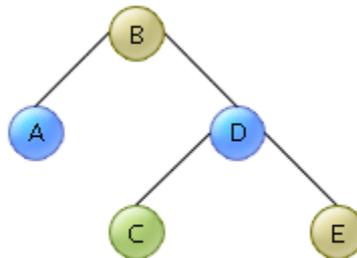
Diese Informationen sind so konzipiert:

- Schnell
- Günstig
- Performant
- Und nicht forensisch leicht zu analysieren

➡ Es gilt, diese Vielzahl an Informationen zu finden, in dem richtigen Kontext einzuordnen, sowie zu interpretieren.

## Erste Idee:

- Ausnutzen der Strukturen des Betriebssystems
- Es existieren Softwarebreakpoints (Debugsymbole) mit Einstiegsinformationen
- Die Virtual Address Descriptors (VAD's) sind Strukturen um die Pages zu verwalten und Speicher zu (de-)allokieren
  - Alle VAD's sind als AVL-Baum angeordnet

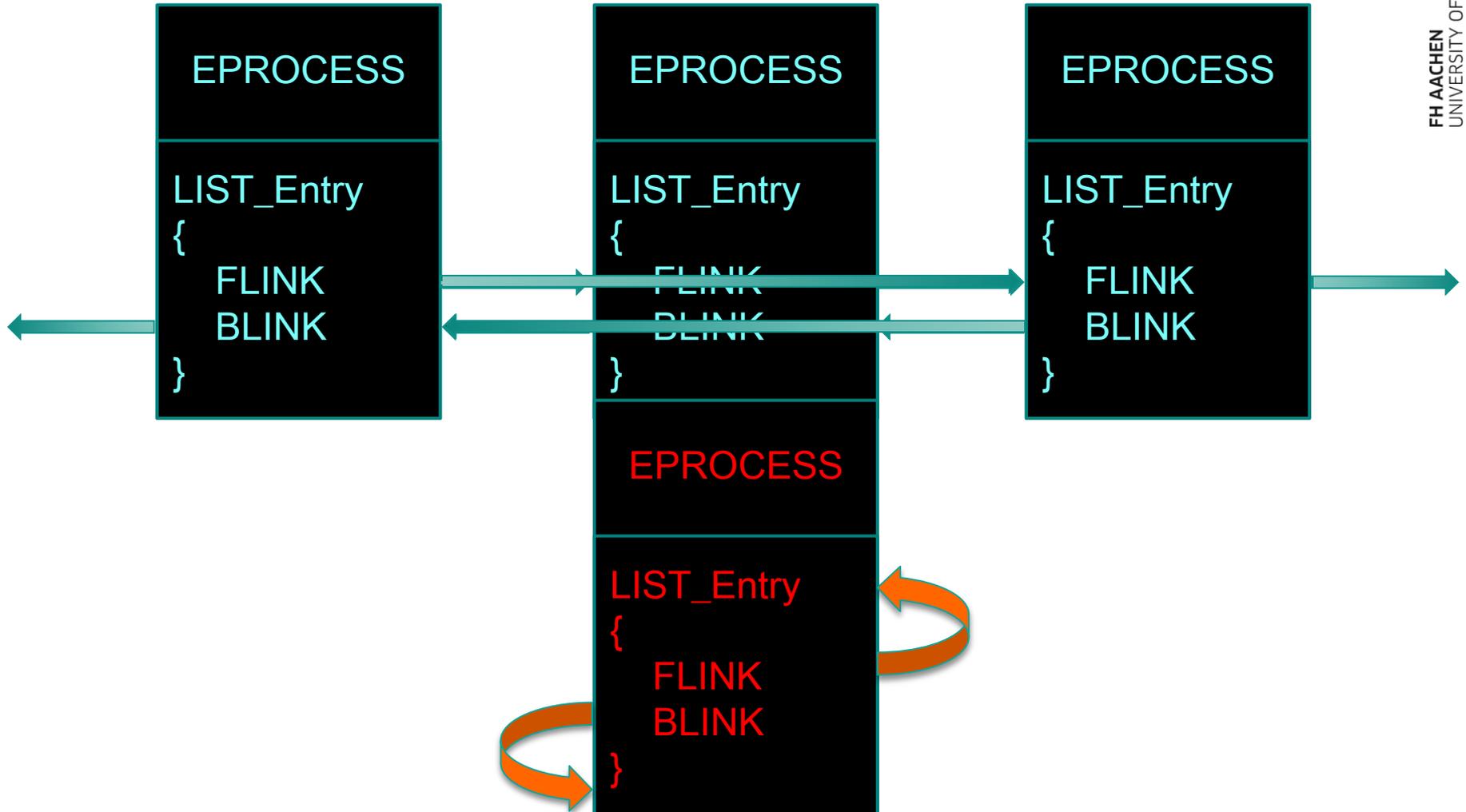


(Quelle: <http://me-irt.de/binarbaum-avl-tree-baum-algorithmus-datenstruktur>)

- Jedes Prozess Objekt ist mit einem oder mehreren VAD's verbunden
  
- Die Prozesse verweisen auf:
  - Threads
  - Handles
    - Weitere Objekte
  
- Extraktion analog zu den Funktionen des OS
  
- ➡ Gleiche eingeschränkte Sicht wie das OS

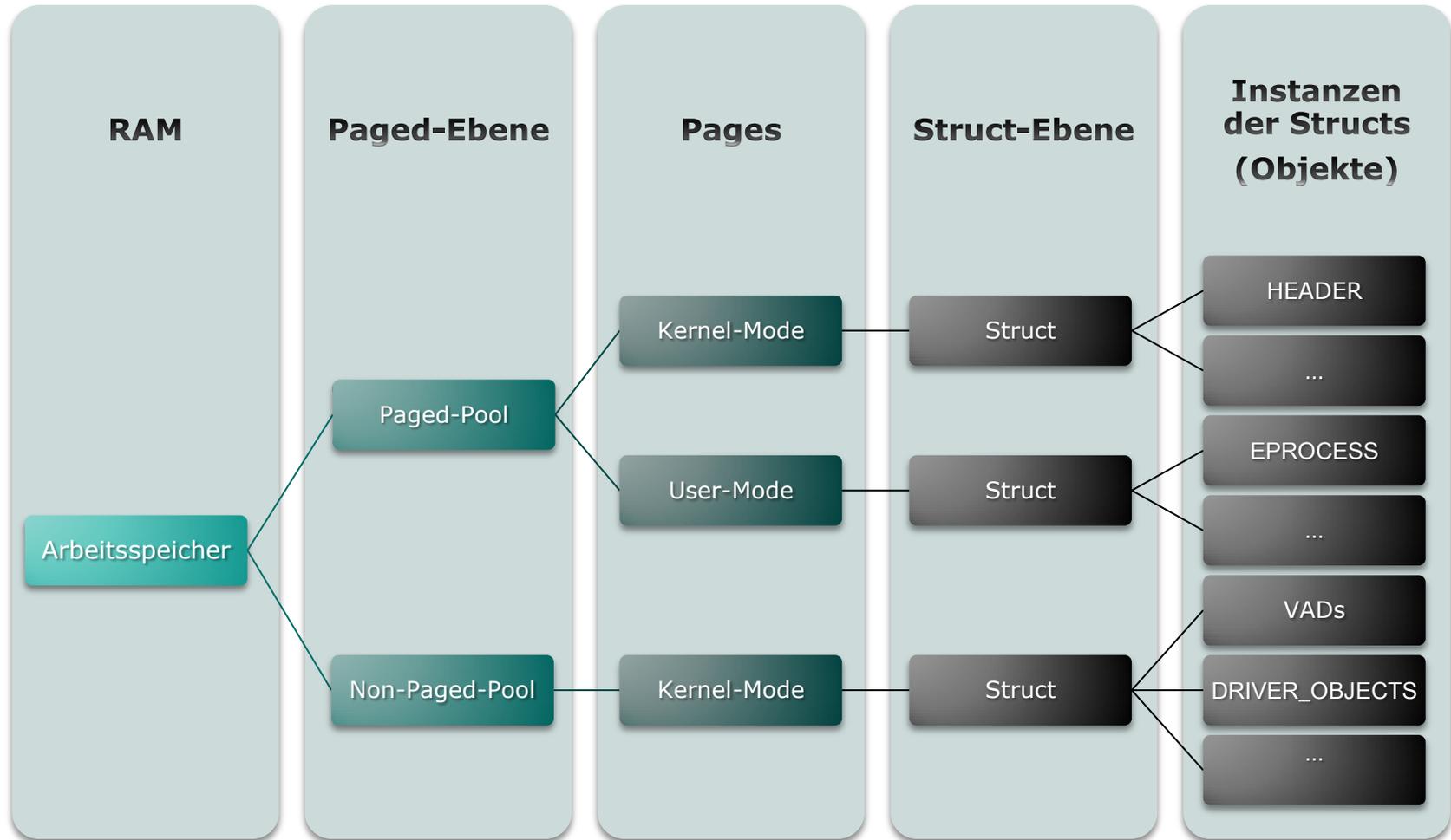
## *direct Kernel object manipulation*

- Rootkits wie der FU Rootkit von Jamie Butler manipulieren die Verweise der Kernel Objekte.
- Manipulierte EPROCESS Objekte werden von dem OS nicht mehr gesehen.



(Quelle: Eigene Darstellung in Anlehnung an Blunden, Bill. 2009. The Rootkit Arsenal. S. 423)

# Ram Dump - Aufbau des Speichers



(Quelle: Eigene Darstellung)

- Alle Daten im Speicher sind opake Objekte
- Jedes dieser Kernel Objekte ist die Instanziierung von einem wohldefiniertem Struct
- Jedes dieser Structs hat einen bestimmten Header
- Zu jedem Header lässt sich eine Signatur bauen, die die Objekte eindeutig identifiziert



 Extrahieren der verschiedenen Objekte

- Vollständige Auflistung der Objekte
  - Inklusive der versteckten Objekte
  - Zusätzlich gelöschte Objekte
    - Das OS löscht die Pointer auf das Objekt und markiert den Platz als verfügbar, löscht diese aber nicht

1. Analyse von RAM-Dumps
2. Volatility Framework
3. Volix II Ausblick

Das Volatility Framework von Volatile Systems:

- in Python verfasst
- open-source
- Commandline-Tool

zur Analyse von Speicherauszügen.



Für die meisten Aufgaben existieren zwei Plug-Ins:

- Das eine Plug-In verfolgt die Referenzen zu diesem Objekt
  - Analog zu der Sicht des Betriebssystems
- Das andere Plug-In scannt nach den Signaturen

## Vereinfachtes Anwendungsbeispiel

```
volatility-2.2.standalone.exe -f ramdump.vmem imageinfo
```

WinXPSP2x86

Offset()	Local Address	Remote Address	Pid
0x02214;	172.16.176.143:1054	193.104.41.75:80	856
0x06015;	0.0.0.0:1056	193.104.41.75:80	856

(Quelle: eigene Darstellung)

```
--pro
0xb70000 4d
0xb70001 5a
0xb70002 90
0xb70003 0003
0xb70005 0000
0xb70007 0004
0xb7000a 0000
```

```
--dump c:\tmp\
```



SHA256: 8e3be5dc65aa35d68fd2aba1d3d9bf0f40d5118fe22eb2e6c97c8463bd1f1ba1

File name: process.0x80ff88d8.0xb70000.dmp

Detection ratio: 33 / 41

Analysis date: 2012-12-06 07:48:20 UTC ( 1 Woche, 3 Tage ago )

[More details](#)

Analysis [Comments](#) [Votes](#) [Additional information](#)

Antivirus	Result
Agnitum	Trojan.PWS.ZbotIZ7eMEe1hq2k
AntiVir	TR/Dropper.Gen
Antiy-AVL	Trojan/win32.agent.gen
Avast	Win32:Zbot-BCW [Trj]
AVG	Win32/Heri
BitDefender	Gen:Variant.Graftor.22830
ByteHero	-

(Quelle: eigene Darstellung)

## Punkte der Software-Ergonomie :

- Aufgabenangemessenheit ✓
- Selbstbeschreibungsfähigkeit ✗
- Steuerbarkeit ✗
- Erwartungskonformität ✗
- Fehlertoleranz ✗
- Individualisierbarkeit ✗
- Lernförderlichkeit ✗
- Eignung für das Kommunikationsziel ✗
- Eignung für Wahrnehmung und Verständnis ✗
- Eignung für die Exploration ✗
- Eignung für die Benutzungsmotivation ✗

11 bis 17 sowie 110  
der Normenreihe EN  
ISO 9241 „Ergonomie  
der Mensch-System-  
Interaktion“, sowie  
DIN EN ISO 14915  
Softwareergonomie für  
Multimedia-  
Benutzungsschnittstell  
en

1. Analyse von RAM-Dumps
2. Volatility Framework
3. Volix II Ausblick

- Auf dem 2. IT-Forensik Workshop wurde bereits 2012 diese Thematik vorgestellt.
  - Die Arbeit vom letzten Jahr war erfolgreich.
    - Es gab einige konzeptionelle Erkenntnisse, sowie darauf beruhende Entscheidungen.
- ➡ Entscheidung gegen ein Redesign bzw. Refactoring und für ein Rewrite der Software.

## *„Volatility Interface and eXtensions“*

### Ziele:

- Ein erweiterbares Interface
- Komfortable Software-Ergonomie
  - Hohe Usability
- Für Erweiterungen offen
  - Zukünftige Projekte sollen an dieses anknüpfen können

## Ziele (sichtbar für den Endanwender):

- Multilingual 
  - Beliebig um Sprachpakete ergänzbar 
- Benutzer individuelle Speicherung der Einstellungen 
- Anordnung der Analyse in Fällen 
- Automatisches Reporting 
- Automatisierung von Problemlösungen (Wizards) 
  - Malware, versteckte Verbindungen, Prozesse etc. mit einem Klick finden. 

Weitere Ziele (sichtbar für den Endanwender):

- Nur sinnvolle Schaltflächen aktivieren ✓
  - Eventgesteuerte Benutzeroberfläche ✓
  - Wiedererkennung zu anderen GUI's ✓



(Quelle: eigene Darstellung)

## Hinter den Kulissen:

- Multithreaded ✓
- Threadsicher ✓
- Saubere Trennung der Klassen,  
Ausnutzen vernünftiger Vererbungs-  
Hierarchien ✓
  - Polymorphes Einbinden der Klassen um  
redundanten Code zu vermeiden und  
zukünftige Klassen des gleichen Types  
dynamisch einzubinden ✓
- Verfolgen der OO-Prinzipien ✓

## ToDo:

- Verarbeitung der einzelnen Plug-Ins
- Visualisierung der Rückgabe
- Verarbeitung der Zwischenablage
  - Viele Aktionen über Drag & Drop
- Metriken optimieren
- Unit Tests

## Implementierung in C#:

- Ressourcen einbinden für individuelle Oberfläche.
- Event gesteuert
- Dynamisches Erstellen von Controls, so dass die Sicht der Anwendung angepasst wird

➡ Hohe Software-Ergonomie, sowie gute Möglichkeiten das Projekt weiter zu entwickeln.

# Viele Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Woelker@fh-aachen.de