

Anwendbarkeit der Entropie-Analyse für die Erkennung von Shellcode

Michael Gröning

DFN-CERT Services GmbH
HAW Hamburg

- Studium der Technischen Informatik(B.Sc.) an der HAW-Hamburg
- Arbeit beim DFN-CERT seit 2006
- Incident Response Team - Aufgabe: Schwachstellenanalyse und Bewertung
- Bachelorarbeit: "Üntersuchung von unbekanntem Angriffen auf Low-Interaction Honeypots"

- Einführung in die Problemstellung
- Begriffserklärung: Entropie
- Anwendung der Entropie zur Schadcode-Erkennung
- Ergebnisse von ersten Tests

Weiterentwicklung eines Low-Interaction Honeypots für die gezielte Untersuchung von bisher nicht bekannten Phänomenen.

Problemstellung

- Entwicklung heuristischer Verfahren für die Klassifizierung erhobener Daten
- Zero-Knowledge! Es werden vorher keine Annahmen über die Daten getroffen (z.B. basierend auf TCP/UDP-Port, verwendetem Protokoll etc.).
- Die Verfahren sollen effizient und vor allem sehr schnell an veränderte Situationen anpassbar sein.
- Ergänzung zu bereits vorhandenen Low-Interaction Honeypots wie z.B. Amun¹ oder Nepenthes², kein Ersatz!

¹<http://amunhoney.sourceforge.net>

²<http://nepenthes.carnivore.it>

Problemstellung

- Entwicklung heuristischer Verfahren für die Klassifizierung erhobener Daten
- Zero-Knowledge! Es werden vorher keine Annahmen über die Daten getroffen (z.B. basierend auf TCP/UDP-Port, verwendetem Protokoll etc.).
- Die Verfahren sollen effizient und vor allem sehr schnell an veränderte Situationen anpassbar sein.
- Ergänzung zu bereits vorhandenen Low-Interaction Honeypots wie z.B. Amun¹ oder Nepenthes², kein Ersatz!

¹<http://amunhoney.sourceforge.net>

²<http://nepenthes.carnivore.it>

Problemstellung

- Entwicklung heuristischer Verfahren für die Klassifizierung erhobener Daten
- Zero-Knowledge! Es werden vorher keine Annahmen über die Daten getroffen (z.B. basierend auf TCP/UDP-Port, verwendetem Protokoll etc.).
- Die Verfahren sollen effizient und vor allem sehr schnell an veränderte Situationen anpassbar sein.
- Ergänzung zu bereits vorhandenen Low-Interaction Honeypots wie z.B. Amun¹ oder Nepenthes², kein Ersatz!

¹<http://amunhoney.sourceforge.net>

²<http://nepenthes.carnivore.it>

- Entwicklung heuristischer Verfahren für die Klassifizierung erhobener Daten
- Zero-Knowledge! Es werden vorher keine Annahmen über die Daten getroffen (z.B. basierend auf TCP/UDP-Port, verwendetem Protokoll etc.).
- Die Verfahren sollen effizient und vor allem sehr schnell an veränderte Situationen anpassbar sein.
- Ergänzung zu bereits vorhandenen Low-Interaction Honeypots wie z.B. Amun¹ oder Nepenthes², kein Ersatz!

¹<http://amunhoney.sourceforge.net>

²<http://nepenthes.carnivore.it>

- Das Hauptaugenmerk liegt vor allem auf bisher unbekanntem und kurzlebigen Phänomenen.
- keine ausgeklügelte Kommunikation mit dem potentiellen Angreifer.
- keine Untersuchung von Standard-Ports, die von Botnetzen verwendet werden (Port 445, 139 etc).

Robert Lyda und James Hamrock:
Using Entropy Analysis to Find Encrypted and Packed Malware.
IEEE Security and Privacy 5 (2007)

- Suche von Malware in Windows Binaries.
- Hauptaugenmerk auf verschlüsselten und komprimierten Binaries

Paul Bächer und Markus Koetter:
LibEmu³ - x86 shellcode detection and emulation

- Emulation einer x86 CPU
- Emulation von Teilen der Windows API
- Ermöglicht die Shellcode-Erkennung und Ausführung.

³<http://libemu.carnivore.it>

Entropie

Was ist Entropie?

Entropie ist definiert als das Maß für den mittleren Informationsgehalt pro Zeichen eines Textes.

Entropie ist definiert als das Maß für den mittleren Informationsgehalt pro Zeichen eines Textes.

Definition

Sei $\Sigma = \{a_1, a_2, \dots, a_n\}$ ein endliches Alphabet und $x \in \Sigma^*$, in dem das Zeichen a_i mit der Wahrscheinlichkeit p_i auftritt. Die Entropie $H : \Sigma^* \rightarrow \mathbb{R}$ von x ist:

$$H(x) = - \sum_{i=1}^n p(i) \log_2 p(i)$$

$$H(x) = - \sum_{i=1}^n p(i) \log_2 p(i)$$

Wird eine Nachricht betrachtet, so tritt jedes Zeichen i aus dem beschreibenden Zeichenalphabet Σ mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit $p(i)$ bezogen auf die Gesamtanzahl der Zeichen auf.

Die aus der Summe dieser Wahrscheinlichkeiten berechnete Entropie, kann für verschiedene Typen von Nachrichten charakteristisch sein.

- Münzwurf, Würfel: Gleichverteilung der Wahrscheinlichkeiten.
- Datenkomprimierung: Entropie als Maß für die Komprimierbarkeit von Daten.

- Münzwurf, Würfel: Gleichverteilung der Wahrscheinlichkeiten.
- Datenkomprimierung: Entropie als Maß für die Komprimierbarkeit von Daten.

- Münzwurf, Würfel: Gleichverteilung der Wahrscheinlichkeiten.
- Datenkomprimierung: Entropie als Maß für die Komprimierbarkeit von Daten.

Eigenschaften von Shellcode:

- Shellcode muss i. Allg. in den übertragenen Nutzdaten enthalten werden.(Unterschiedliche Struktur/Entropie?)
- Shellcode besteht aus Assemblercode.
- Die Nutzdaten weisen häufig Auffälligkeiten auf (z.B. überlange Datenfelder, NOP-Sleds,...)

Eigenschaften von Shellcode:

- Shellcode muss i. Allg. in den übertragenen Nutzdaten enthalten werden.(Unterschiedliche Struktur/Entropie?)
- Shellcode besteht aus Assemblercode.
- Die Nutzdaten weisen häufig Auffälligkeiten auf (z.B. überlange Datenfelder, NOP-Sleds,...)

Eigenschaften von Shellcode:

- Shellcode muss i. Allg. in den übertragenen Nutzdaten enthalten werden.(Unterschiedliche Struktur/Entropie?)
- Shellcode besteht aus Assemblercode.
- Die Nutzdaten weisen häufig Auffälligkeiten auf (z.B. überlange Datenfelder, NOP-Sleds,...)

Eigenschaften von Shellcode:

- Shellcode muss i. Allg. in den übertragenen Nutzdaten enthalten werden.(Unterschiedliche Struktur/Entropie?)
- Shellcode besteht aus Assemblercode.
- Die Nutzdaten weisen häufig Auffälligkeiten auf (z.B. überlange Datenfelder, NOP-Sleds,...)

Beispiel:

- Ein anderes System baut eine Verbindung zum Honeypot auf.
- Von den empfangenen Daten wird die globale Entropie sowie mit Hilfe eines Sliding-Window Algorithmus eine lokale Entropie bestimmt.
- Pakete die deutliche Unterschiede zwischen globaler und maximaler Entropie aufweisen, werden näher betrachtet.

Beispiel:

- Ein anderes System baut eine Verbindung zum Honeypot auf.
- Von den empfangenen Daten wird die globale Entropie sowie mit Hilfe eines Sliding-Window Algorithmus eine lokale Entropie bestimmt.
- Pakete die deutliche Unterschiede zwischen globaler und maximaler Entropie aufweisen, werden näher betrachtet.

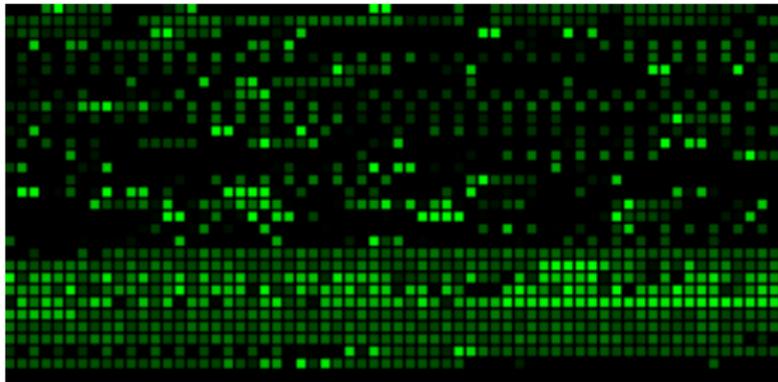
Beispiel:

- Ein anderes System baut eine Verbindung zum Honeypot auf.
- Von den empfangenen Daten wird die globale Entropie sowie mit Hilfe eines Sliding-Window Algorithmus eine lokale Entropie bestimmt.
- Pakete die deutliche Unterschiede zwischen globaler und maximaler Entropie aufweisen, werden näher betrachtet.

Entropie-Analyse

Visualisierung des Paketes

Graphische Darstellung eines Angriffes auf den Honeypot:

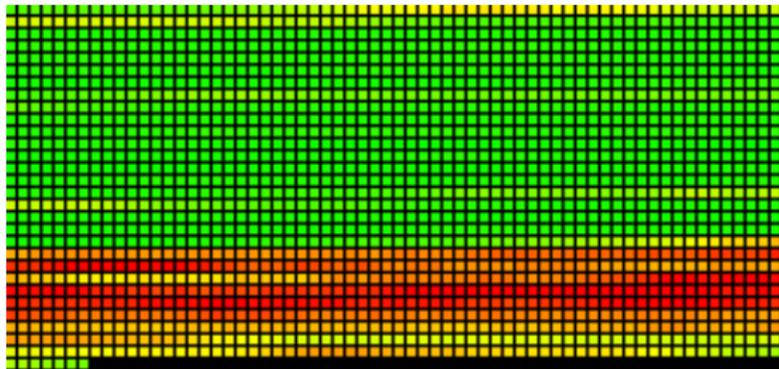


Darstellung des Bytestreams eines Paketes (0x00 = Schwarz, 0xFF = Hellgrün)

Entropie-Analyse

Visualisierung der lokalen Entropiewerte

Graphische Darstellung der Verschiedenen Entropiewerte des Sliding Windows



Starker Anstieg der Entropie im hinteren Drittel der untersuchten Daten.

Untersuchung mit Hilfe des Tools sctest⁴:

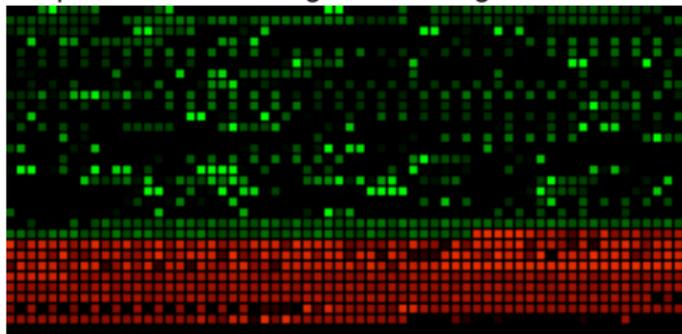
```
$ ./bin/sctest -gS -s 1000000 < data/445.dump
verbose = 0
success offset = 0x0000056c
Hook me Captain Cook!
userhooks.c:132 user_hook_ExitThread
ExitThread(0)
stepcount 85071
HMODULE LoadLibraryA (
    LPCTSTR lpFileName = 0x0041761a =>
        = "urlmon";
    ...
```

⁴<http://libemu.carnivore.it>

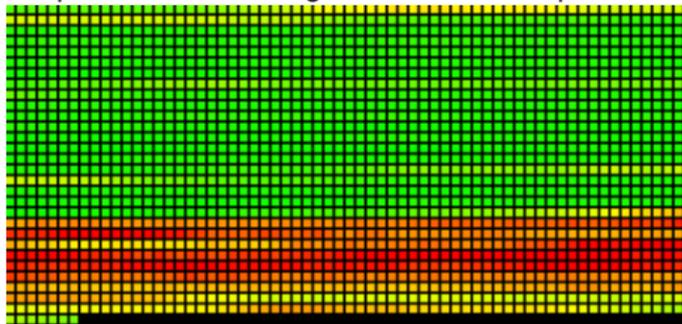
Entropie-Analyse

Vergleich zwischen Entropie-Analyse und CPU-Emulation anhand der Visualisierung

Graphische Darstellung mit Rot eingefärbten Shellcodeblock



Graphische Darstellung der lokalen Entropiewerte des Sliding Window



Entropie-Analyse

Vergleich zwischen Entropie-Analyse und CPU-Emulation

Anzahl der Angriff klassifizierten Verbindungsversuche auf Verschiedene TCP-Ports.

TCP-Port	Entropie-Analyse	libEmu
1023	10	10
1085	0	2
1087	2	2
1096	1	1
2967	5095	5095
3050	18	2135
5554	29	29
7986	0	2
8800	0	43
41523	97	97

Zeitraum: 06-17-2009 - 09-07-2009
ca. 350.000 Untersuchte Verbindungen
Parameter:

Entropie: avg ≤ 5 , max ≥ 5 ; libEmu: GETPC only

- Anwendung des Verfahrens sehr gut geeignet für Low-Interaction Honeypots
- Einfache Implementierung gegenüber CPU-Emulation
- Sehr schnelles Verfahren

- Anwendung des Verfahrens sehr gut geeignet für Low-Interaction Honeypots
- Einfache Implementierung gegenüber CPU-Emulation
- Sehr schnelles Verfahren

- Anwendung des Verfahrens sehr gut geeignet für Low-Interaction Honeypots
- Einfache Implementierung gegenüber CPU-Emulation
- Sehr schnelles Verfahren

Fragen?