



Saqueadores: Fanzine dedicado al mundo underground informatico y a otros temas de interes.

Editor: Eljaker

Colaboradores: Warezzman, El_Duke, +Ochododos, SLink, RoN, RedCool, y algunos mas...

0. CONTENIDOS:

titulo -----	autor -----	tema -----
<u>0.</u> Contenidos	eljaker	esto mismo
<u>1.</u> Presentacion	eljaker	otra vez!
<u>2.</u> SAQUEADORES FAQ	saqueadores	preguntas
<u>3.</u> Como pescar claves en el irc II	eljaker	hackin
<u>4.</u> Crackear sin el debugger	+8D2!!	crackin
<u>5.</u> Metodos de hacking	warezzman!!!	hackin
<u>6.</u> Noticias	saqueadores	de todo
<u>7.</u> despedida	eljaker	adios

EOF

1. PRESENTACION:

Hola, ya vamos avanzando cada vez mas en nuestros temas y la publicacin va engordando. Vamos almacenando experiencia y espero que sigamos mejorando. En este numero, adems incluyo, la contestacin a las preguntas mas tpicas que me suelen hacer sobre la revista.

Todava nos quedan algunos temas interesantes por tratar, como son los virus y espero que alguien se anime a hablar sobre ellos, porque yo la verdad es que, aunque conozco la programacin en ensamblador, no tengo mucha idea de virus.

A si que si alguien se anima a colaborar, que lo diga, que sera bienvenido.

Esta publicacion no pretende incitar a la ilegalidad, simplemente pretende dar a conocer informaciones que de otro modo serian dificiles de conseguir, debido a la hipocrita censura de los que se creen que tienen poder sobre la informacion. Pero la informacion debe ser LIBRE.

el editor

EOF

2. Saqueadores FAQ

Aquí esta una recopilación de las preguntas más típicas que nos solemos hacer sobre la revista, aun así algunos temas por su particular interés los trataremos en un artículo independiente.

“Cada cuanto tiempo sale a la calle la revista?”

La revista no tiene un periodo fijo de salida, depende del tiempo que tardemos en hacerla y en unir todos los artículos en un solo número. Normalmente no tardara más de uno o dos meses, pero a veces, como en este número, la salida se retrasara bastante. No os fijéis mucho en la fecha que aparece en la portada de la revista, porque esa es la fecha en la que empezamos a trabajar en ese número. Aun así os puede dar una pista de lo que tardamos en hacer cada número.

“Que hay que hacer para ser colaborador?”

Pues con solo mandar un e-mail a "eljaker@hotmail.com" y decir que quieres ser colaborador, te incluiremos en nuestro equipo. Si además de eso, nos envías artículos o información, entrarás a formar parte de la E_LITE. :-)

“Soy novato en esto y quería saber como empezar a hackear?”

La eterna pregunta, mucha gente cree que los que preguntan esto son lamers, pero no se acuerdan de que ellos comenzaron así. Aunque en la revista hemos empezado tratando temas de muy bajo nivel, aun así hay gente que no puede seguirnos, por eso, en el próximo número, dedicaremos un extenso artículo, para aquellos que quieren empezar a hackear desde cero. Y para aquellos que se quejan del bajo nivel técnico de la revista, empezaremos con temas más jugosos y abriremos nuevas secciones de bugs, exploits, telefonía, etc...

“Va a seguir eljaker traduciendo el curso de cracking de UNCLE JOE?”

Pues por falta de tiempo he dejado de traducirlo, pero no definitivamente, si alguien quiere continuar mi trabajo, que lo avise, y si no se ofrece nadie, intentare seguir traduciendolo cuando tenga tiempo. Y probablemente lo incluya como un artículo más de la revista, quien sabe.

“Que documentos sobre hacking me recomiendas que lea?”

Pues yo recomendaría leer todo lo que encontrases, empezando por el material en español y siguiendo por todo lo que encuentres en internet. Si hay algo que no entiendes guardalo, para que cuando tu nivel haya aumentado, puedas volver a leerlo.

“Donde puedo encontrar material hacking?”

En internet sobre todo, y en algunas bbs también. En internet, hay cientos de paginas sobre hacking, navega un poco y seguro que acabas encontrando algo bueno. También puedes buscar en las recopilaciones de publicaciones underground como en "ftp.eff.org" o "ftp.fc.net". También puedes conseguir que te dejen algo en el irc. En casi todas las bbs hay algo sobre hacking, y generalmente en español! hay algunas que tienen más que otras, es cuestión

de buscar la que mas te guste. Y luego esta el clasico metodo de los amigos, seguro que tienes algun amigo al que le gusta el hacking y que tiene el disco duro lleno de textos sobre hacking.

Aqui lo dejamos, la proxima semana mas...

saqueadores

EOF

3. Como pescar claves en el irc II

----- El truco de la chica que necesita ayuda -----

Por fin la esperada segunda parte de esta serie de artículos sobre la ingeniería social. En esta segunda parte empezaremos a hablar de las técnicas concretas de "ataque". La táctica que usaremos será, la de hacernos pasar por una chica y así facilitar nuestro trabajo.

Lo primero que tenemos que hacer es crearnos una segunda personalidad (femenina) y pensar qué papel tomaremos. Decidiremos nuestro carácter y nuestros rasgos, todos ellos imaginarios. No hace falta ser muy buen actor, para meterse en el papel de chica en apuros, sobre todo teniendo en cuenta que en el irc no se ven las caras, pero hay que actuar de una manera pensada. No se os ocurra referiros a vosotros mismos en masculino, no os refirais a las mujeres como ellas, sino como nosotras, etc...

Donde atacar:

- Canales de ligue, pero no de sexo. No tienes que parecer salida, sino simplemente simpática.
- Canales de novatos, cuanto más novato sea nuestro objetivo, más confiado y fácil, será.
- Busca canales donde la gente que haya sea de mediana edad, 30-50 años, son los que pican más fácilmente.

A quien atacar:

- Varón, adulto, mediana edad.
- Carácter simpático y paternal.
- Dispuesto a ayudar y responder dudas.
- Que tenga interés personal en ti. Esto se reconoce muy fácilmente, si en el canal, al hablar se dirige a ti, o te invita a un canal privado, etc... Que se note que quiere hablar contigo.

Rasgos principales de nuestro personaje:

- Debe ser femenino, hablar como una mujer, no como un camionero. :-)
- Tener un nombre típico, y que le resulte familiar al sujeto, como Ana, María, Laura, etc...
- Tienen que parecer que no tienes ni idea de informática, eres una total principiante en informática.
- Intenta parecer joven, atractiva, seductora... :-)
- Necesitas ayuda, procura parecer necesitada.
- Crea un personaje creíble, no vayas a decir que eres una sueca de 2 metros y portada del playboy. (Aunque a lo mejor si dices eso, consigues el password más rápidamente :-)

Como actuar:

- Al principio actúa de una forma insegura, como si fuese la primera vez que usas el irc.
- Pregunta mucho, pregunta cosas simples, como si conocieses poco la informática, pero ojo, no te pases.
- Dale confianzas, hazle creer que puede ligar contigo, o conocerte en persona.
- Dale datos concretos (pero inventados) sobre ti, eres alta, morena, etc... De esta forma se confiará más, porque se cree que te conoce.
- Por supuesto, la conversación tiene que ser privada, aunque a veces puede ser útil compincharse con un amigo. (Ya lo veremos en otro

artículo)

-Ponte en una posición de alumna, y el otro de maestro. Tienes que coseguir que el "sujeto" se encuentre en una situación en la que quiera, voluntariamente, darte información.

-Hazle creer que aunque necesites el password, no lo vas a usar mucho, porque si le dices que vas a estar llamando a todas horas con su clave, seguramente pasara de ti.

-También hazle creer, que debido a tus bajos conocimientos de informática apenas vas a saber que hacer con el password. Es decir que aunque te lo de, no vas a saber que hacer.

-Por supuesto, le prometes que todo quedara entre vosotros.

Momento de atacar:

-Cuando lleves un tiempo hablando con el, y se sienta confiado.

-Empieza lanzando indirectas, y luego pasa a perirselo directamente.

-Nunca exijas el password, pídelo por favor, y con tacto.

-No siempre se consigue a la primera, muchas veces tendras que intentarlo varias veces. Queda con el otro día, y vuelve a intentarlo, cuantas mas veces hableis, mas confiado estara y mas facil sera que "confiese".

Después de este ligero guion, voy a poner un ejemplo, para que la técnica quede mas clara.

Este ejemplo ha sido sacado de una conversación real tenida por uno de los nuestros, hace unos 6 o 7 meses. Ha sido un poco retocada y resumida, para ahorrar espacio. Fue grabada en un total de tres sesiones, y en la tercera el sujeto confeso:

[*]Los comentarios entre parentesis significan, trozos borrados o resumidos.

Lugar: Canal del irc

Hora: Domingo por la tarde (hora ideal)

Sujeto: Jose Luis Vera, casado, cuarentaitantos...

Maria>>(recien llegada al canal) hola

JLuis>>Hola

[Presentaciones, etc...]

JLuis>>Alguien de aqui es de alicante

Maria>>si yo

[...]

JLuis>>Encantado de conocerte, de que parte de Alicante eres

[Peligro!!]

Maria>>de san juan

JLuis>>Ya, yo soy de la capital

JLuis>>Pero los veranos, algunas veces los paso en San Juan

[Uff, salvados por los pelos, parece que las clases de geografía sirvieron para algo]

Maria>>si, algun dia podriamos quedar y vernos

[Ataque directo, es un poco pronto, pero esta bien hecho]

JL>>Si, a lo mejor un dia de estos

JL>>Oye

M>>si

JL>>Que edad tienes

[Cojonudo, empieza el morbo]

M>>(a ver, a ver) cumplo 23 en julio

JL>>Yo soy un poco mayor, pero eso no importa

[Esto funciona]

M>>no

[Sguen hablando]

JL>>Bueno, tengo que irme

JL>Encantado de conocerte, a ver si nos vemos otro dia,

JL>>en este mismo canal

M>>vale, adios

[Se despiden, hasta otro dia]

[Casualmente se encuentran otro dia]

JL>>(entra en el canal) Hola

M>>hola jose, que tal

[Las confianzas son buenas, porque le haran confiarse a el tambien]

JL>>Hola Maria, otra vez aqui.

[Conversan de varias cosas, Maria le hace un par de preguntas sobre el uso del mirc :-) y sobre la configuracion del software de infovia, finalmente quedan para otro dia. Nada interesnate.]

[Y al tercer dia]

M>>el otro dia me dijiste, que habia que poner el password, que te da

M>>tu poveedor de internet, en la casilla de abajo del todo, pero

M>>cuando lo pongo salen asteriscos y no se ve nada

JL>>No se porque saldran, en el mio tambien salen

JL>>creo que es para que nadie vea tu password cuando lo tecleas

[Esto confirma, que es novato en esto de la informatica, parece que elegimos bien.]

[Siguen hablando sobre la configuracion]

JL>>Mira, por ejemplo mi configuracion es:

JL>>Nombre: CTV

JL>>Telefono: 055
JL>>Usuario: JLuis@ctv
JL>>Clave:
JL>>bueno mi clave no te la digo, pero ahi tienes que poner tu password
JL>>y entonces te saldran unos asterisco

[Casi...]

[etc...]

M>>pues yo estoy usando la cuenta de mi hermano, pero se le acaba
M>>dentro de un par de semanas, y dice que no la va a renovar
M>>porque el la usa poco, y yo solo la uso para el irc

JL>>Es una pena

[Usando varios trucos, consigue ponerse en una situacion de necesidad]

[Maria le cuenta sus penas a Jose Luis y parece que funciona]

M>>a lo mejor si tu me dejaras tu clave podiamos seguir hablando

[Ataque demasiado brusco, veamos como sale]

JL>>Es que no se...

JL>>En CTV me dijeron que no se lo diese a nadie

M>>venga

M>>si nadie se va a enterar

[algo basico, le promete que todo quedara en privado]

[sigue intentando convencerle]

[y...]

JL>>Bueno, mi password es XXXX

[Bingo!!!]

JL>>Pero no se lo dejs a nadie

M>>vale

[Se despiden]

[Maria se va al canal donde se reunen sus amigos, para vacilar de su azama y para burlarse un poco de su amigo, que el otro dia intento ligar con ella :-)]

-----fin de grabacion-----

Bueno, es un ejemplo un poco simple, pero espero que os haya servido para comprender mejor, en que consiste esto de la ingenieria social.

Estas tecnicas, son sencillas de aplicar, pero requieren practica y experiencia, a si que despues de leer esto, pasaros por el irc y al ataque.

eljaker

EOF

4. Crackear sin el debugger

Hola soy +Ochodados (+8D2 para los amigos). Soy un aficionado al cracking, es decir la manipulacion y desproteccion de software. (No lo confundais con un tipo de hacking que se llama igual). En concreto mi especialidad es la ingenier;a inversa o debugging. Soy un alumno y ferviente admirador de +ORC el genio del cracking. Si alguien quiere aprender de verdad a crackear que consiga sus lecciones, que podra encontrar facilmente en internet. Este articulo es el primero que escribo en esta publicaci;n y espero que os guste. Acabadas las presentaciones vamos al grano.

Este es el primero de un grupo de art;culos que voy a publicar en la revista y que van a tratar sobre las tcnicas b sicas del cracking. Voy a empezar mis lecciones de cracking b sico con la forma mas sencilla y habitual de cracking. Esta tcnica es la que casi todos habris usado alguna vez. Consiste en editar con un simple editor de texto o con un editor hexadecimal un fichero. Este fichero puede ser el de la partida salvada de algfn juego y al modificarlo podris conseguir mas vidas, municion, etc... Tambin puede ser el fichero llave de algfn programa shareware y al modificarlo podis conseguir registrar el programa, eliminar los nags, ampliar el limite de uso, etc...

Hay mas posibilidades, como por ejemplo modificando el fichero .ini de algunos programas bajo windows (Como el winzip por ejemplo) podemos conseguir registrarlo. Y en algunos juegos como en el colonization modificando unos ficheros que contengan los textos de los menfs se pod;a acceder a un modo "dios" con el que se pod;an controlar muchos aspectos del juego.

Para realizar estos trabajillos no necesitaremos un alto grado de conocimientos tcnicos sino que simplemente usaremos un editor de texto o un editor hexadecimal. (Como la utilidades norton o las ptools)

Para conseguir nuestros objetivos nos basaremos en la antigua tcnica de la prueba y el error ya que al modificar estos ficheros no tenemos ni idea de lo que va a pasar. Por eso cada vez que hagamos una modificaci;n tenemos que probar los efectos que se producen en el programa, para ir avanzando poco a poco hasta conseguir nuestro objetivo.

Esta forma de cracking es muy insegura y molesta, pero es la fnica que podemos usar antes de aprender a usar el debugger. Cuando aprendamos a usar el debugger y conozcamos el lenguaje ensamblador, estos truquillos caseros nos parecer n de risa.

Para que quede mas claro os pongo un par de ejemplos para que no os perd is:

CRACK1==>Modificar la partida grabada del juego XXXXXX para conseguir 99 vidas.

El juego que he elegido es un arcade un poco antiguo, y por lo tanto bastante f cil de crackear. Tambin lo he elegido porque las partidas las graba en ficheros de muy poco tama;o, con lo que son muy f ciles de ver a simple vista y adem s las graba en un fichero de texto, con lo que puedo editarlas con un simple editor de texto como el edit del dos o el notepad del windows.

No voy a decir el nombre del juego, porque es un ejemplo en general, y no quiero que os aprend is el sistema de memoria y no aprend is a pensar por

vosotros mismos.

El fichero tiene un tamaño de 96 bytes, y se llama game1.sav, es un fichero de texto que contiene solo números del 0 al 9. En la partida original, tenía tres vidas, a si que hay que buscar un tres o algo que se le parezca. (Casi nunca encontraras lo que buscas a simple vista) Aparecen 8 treses. Pues nada a cambiarlos, despues de cuatro intentos lo consigo, al cambiar el quinto tres por un nueve consigo nueve vidas (Siempre es bueno, cambiar el valor original por un valor o muy alto [9, F, FF, etc...] o muy bajo [0, 00, 1, etc...]) para que el cambio se note)

Pues ya tengo localizado el lugar exacto, y me puedo conceder todas las vidas que quiera. Para no aburrirme segu; investigando, y averige varias cosas mas, como cambiar de nivel, aumentar mi fuerza, etc... Todo esto tendris que probarlo vosotros mismos.

CRACK2==>Modificar el fichero llave XXXXX.key de un programa shareware para registrarlo.

El programa en el que voy a trabajar es un magnifico programa shareware, creado en España, es muy completo y esta muy bien hecho, pero no se han preocupado mucho de protegerlo antes los crackers.

El fichero llave es muy pequeño y facil de estudiar. El problema es que esta encriptado, pero con una encriptacion muy sencilla basada en sumar a cada carcter un numero que varia para cada posiciñ. Basta con desencriptarlo para conseguir nuestro objetivo.

Despues de desencriptarlo el fichero queda as;:

```
--Versiñ Demo      --      --      --      --
^nombre            ^nñ de      ^clave de   ^no consegu; averiguar
                   serie      acceso         para que servia :-?
```

Basta con una simple modificaciñ y yasta:

```
--el duke de Sicilia --1234567890--0sexual  --      --
^cuidado, son solo 20 ^si no lo completas con 10 caracteres
  caracteres          numricos el programa no se registra
                    ^
                    ^el password es optativo
```

Lo volvemos a encriptar con el mismo mtodo y conseguido. Lo mas simple del mundo, con un simple editor hexadecimal y un poco de astucia.

CRACK3==>Truco para el juego colonization con el que se puede acceder a un modo trucado.

Este truco era bastane sencillo de encontrar y aparecio publicado en varias revistas sobre juegos.

Consiste en modificar con editor de texto, el fichero menu.txt que viene en el directorio principal del juego. Lo que hay que hacer es coger la seccion @cup cortarla y pegarla luego al final de la seccion @pedia guardad el fichero con el mismo nombre y ya esta.

Cuando inicies un juego vereis como en la barra de menus del juego a la derecha aparece una nueva opcion CHEAT. Entrad en ella y vereis lo que es bueno, podreis controlar casi todos los aspectos del juego y solo con un simple editor de texto.

+ochodedos

EOF

5. Mtodos de hacking

Este es un pequeño repaso a los mtodos usados en el hacking y el cracking (entendindose como el hacker que modifica datos para obtener un beneficio o provocar un daño). Así mismo estos son mtodos generales cubren desde los accesos desde el exterior como la manipulación física de los soportes informaticos.

CABALLOS DE TROYA

Consiste en introducir dentro de un programa una rutina o conjunto de instrucciones, por supuesto no autorizadas y que la persona que lo ejecuta no conoce, para que dicho programa actfe de una forma diferente a como estaba previsto (P.j. Formatear el disco duro, modificar un fichero, sacar un mensaje, etc)

SUPERZAPPING

Se denomina superzapping al uso no autorizado de un programa editor de ficheros para alterar, borrar, copiar, insertar o utilizar en cualquier forma no permitida los datos almacenados en los soportes de un ordenador. El nombre proviene de una utilidad llamada SUPERZAP diseñada para Mainframes y que permite acceder a cualquier parte del ordenador y modificarlo, su equivalente en un PC serian las Pctools o el Norton Disk Editor.

PUERTAS FALSAS

Es una practica acostumbrada en el desarrollo de aplicaciones complejas que los programadores introduzcan interrupciones en la lógica de los programas para chequear la ejecución, producir salidas de control, etc con objeto de producir un atajo para ir corrigiendo los posibles errores. Lo que ocurre es que en la mayoría de los casos cuando el programa se entrega al usuario estas rutinas no se eliminan del programa y proveen al hacker de accesos o facilidades en su labor si sabe descubrirlas.

BOMBAS LOGICAS

Este suele ser el procedimiento de sabotaje mas comúnmente utilizado por empleados descontentos. Consiste en introducir un programa o rutina que en una fecha determinada destruya o modifique la información, o provoque el cuelgue del sistema.

ATAQUES ASINCRONICOS.

Este es quiz el procedimiento mas complicado y del que menos casos se a tenido conocimiento. Se basa en las características de los grandes sistemas informaticos para recuperarse de las caídas, para ello periódicamente se graban los datos como volcado de memoria, valor de los registros, etc de una forma periódica. Si alguien consiguiera hacer caer el sistema y modificar dichos ficheros en el momento en que se ponga de nuevo el funcionamiento del sistema este continuara con la información facilitada y por tanto la información podría ser modificada o cuando menos provocar errores.

INGENIERA SOCIAL

Básicamente convencer a la gente de que haga lo que en realidad no debería. Por ejemplo llamar a un usuario haciéndose pasar por administrador del sistema y requerirle la password con alguna excusa convincente. Para más información podéis consultar el primer número de Saqueadores en el que se habla en profundidad del tema.

RECOGIDA DE BASURA

Este procedimiento consiste en aprovechar la información abandonada en forma de residuo. Existen dos tipos: El físico y el electrónico -El físico se basa principalmente en los papeles abandonados en papeleras y que posteriormente van a la basura. Por ej el papel donde un operario apuntó su password y que tiró al memorizarla, listados de pruebas de programas, listados de errores que se desechan una vez corregidos, etc -El electrónico: Se basa en la exploración de zonas de memoria o disco en las que queda información residual que no fue realmente borrada. P.j. ficheros de swapping, ficheros borrados recuperados (P.j. Undelete ;-)) ficheros de spooling de impresora, etc

SIMULACION DE IDENTIDAD

Básicamente en usar un terminal de un sistema en nombre de otro usuario bien por que se conoce su clave, por que abandonó el terminal pero no lo desconectó y ocupamos su lugar. El término también es aplicable al uso de Tarjetas de Crédito o documentos falsos a nombre de otra persona.

PINCHADO DE LINEAS DE DATOS O SPOOFING

Similar al pinchado de líneas telefónicas, en este caso el objetivo son los sistemas de transmisión de datos (Cable telefónico usado por módem, cableado de una red local, fibra óptica, TV por cable) con el fin de monitorizar la información que pasa por ese punto y obtener información del sistema.

SIMULACION POR ORDENADOR

Se define así el uso de la computadora para simular previamente una situación y de esta forma determinar las acciones a probar. En el contexto del hacking se refiere a la simulación en la computadora propia del sistema a atacar con el fin de elaborar estrategias de acción.

Warezzman

EOF

6. NOTICIAS

1- BBS CLUB CIERRA - El mejor bbs del levante español y uno de los mejores del país cierra sus puertas por diversas causas. Este bbs era uno de los pocos lugares verdaderamente "neutrales" de habla hispana, y es una gran pérdida para la comunidad underground informática. Espero que cunda el ejemplo y que nos preocupemos más por nuestras magníficas bbs. :--(

Además este bbs era uno de los lugares de reunión y distribución del grupo saqueadores y con su cierre esta publicación se verá afectada, os llegara con un poco más de retraso y tardaremos más en elaborarla, pero no os preocupis saqueadores sigue funcionando.

Saludos y psames a su sysop y a todos sus usuarios.

2- EL GRUPO SAQUEADORES SUFRE MODIFICACIONES - Por problemas logísticos y de seguridad, el grupo saqueadores sufre modificaciones importantes. El grupo sigue funcionando, y externamente los cambios no se notaran, aunque la revista será reformada en algunos aspectos. Mas detalles en el próximo número.

3- SIMO - Hace unas cuantas semanas se celebró el SIMO, espero que lo vierais, porque fue una maravilla, mucha gente, muchos ordenatas, mucho internet y muchas azafatas. }:-)'

Además de eso, fue igual que casi todos los años, mucho material pero poco que hackear. Aunque se consiguieron un par de passwords, en los stands que ofrecían acceso a internet, nada importante.

4- INFOVIA "INSEGURA" - Según fuentes fiables, hackear en internet conectándose a través de infovia es muy inseguro. Parece ser que conociendo nuestra ip se puede averiguar el número de teléfono desde el que estamos llamando. Es decir, hackear en internet se vuelve muy peligroso, ya que cualquiera que conozca nuestra ip, puede localizarnos. A menos claro que hagamos ip spoofing. Esta información no ha sido confirmada, pero parece verídica. Seguiremos informando.

5- FALTA POCO PARA LAS NAVIDADES - El grupo saqueadores os desea feliz Navidad y prospero año nuevo, que papa noel os regale muchos pentiums y que comis mucho turrón, y a lo mejor con un poco de suerte, los reyes os traigan el número 5 de saqueadores. :-)

6- NUEVA REVISTA TYHS - Ha salido a la calle una nueva publicación sobre hacking en castellano. Por ahora solo ha salido el primer número, con un estilo muy parecido al de otras publicaciones de gran calidad. :-) Pero aún así está en español y promete mejorar. Por fin parece que esto del hacking hispano se mueve.

NOTA Algun inglés que revise la gramática del nombre "the young hackers of spain" :-)

saqueadores

EOF

7. DESPEDIDA

Este numero nos ha costado mas de lo normal pero por fin lo hemos conseguido y podremos descansar un poco durante los próximos días.

Adem s de eso, nada mas que deciros, que lo pasis bien, no os resfriis y sobre todo no olvidis que hackear no es pecado.

saludos

el editor

\$\$ Los otros números de esta revista pueden encontrarse en:

<http://www.geocities.com/SiliconValley/park/7574/> (Iberhack)

\$\$ Para contactar con nosotros p sate por los canales #warezspain, #iberhack, #hack, etc.. del irc, en la red undernet, o en la red de irc española, y pregunta por los componentes del grupo saqueadores.

\$\$ Y en esta dirección: eljaker@hotmail.com

estamos dentro !!

EOF