

Phrack RU issue 001

Русская версия Phrack, выпуск 001. Полный текст статей с кодом и таблицами.

Темы выпуска: сети, маршрутизация, TCP/IP, Cisco, телефония и телеком-инфраструктура; социальная инженерия, carding, физический доступ и практические схемы; Unix/Linux, BSD, Windows NT и администрирование систем; справочники, индексы, аббревиатуры и архивные материалы.

Материалы выпуска: Введение; Hacking SAM: описание dial-up системы безопасности; Простая трассировка загрузки; The Phone Phreak's Fry-Um Guide; Использование телефонных карт MCI; Как открывать кодовые замки Master; Ацетиленовая Воздушная Бомба от Clashmaster'a; Номера школ и университетов.

Больше крутых материалов в моём телеграм канале [@grogrigs](https://t.me/grogrigs)

Введение

BBS: Metal Shop

Телефон: (314) 432-0756

Режим работы: 24 часа в сутки, 300/1200 бод

Автор: Taran King

Дата выпуска: 17 ноября 1985 года

Добро пожаловать в файлы Phrack Inc. По сути, мы — группа авторов, которые объединили свои материалы и распространяют их вместе. Этот проект в формате бюллетеня базируется на Metal Shop.

Если вы или ваша группа заинтересованы в написании файлов для Phrack Inc., будут указаны вы, ваша группа, ваша BBS или любые другие сведения для благодарностей. Эти файлы могут включать статьи о телекоммуникациях, фрикинге, хакинге, анархии, кракинге и других темах в разумных пределах.

Если у вас есть оригинальный материал, пожалуйста, позвоните, и мы включим его в ближайший возможный выпуск. Вы также можете размещать эти файлы на своей BBS, AE, Catfur и так далее. Файлы будут регулярно доступны на Metal Shop.

Если вы хотите указать в файлах, что ваша BBS также поддерживает Phrack Inc., оставьте мне отзыв, Taran King, и напишите, что хотите видеть свою BBS в благодарностях.

До связи.

TARAN KING
2600 CLUB!
METAL SHOP SYSOP

Этот выпуск — **Volume One, Issue One**, опубликованный 17 ноября 1985 года. В него входят:

1. Это введение в Phrack Inc. — Taran King
2. Статья о безопасности SAM — Spitfire Hacker
3. Трассировка загрузки на Apple — Cheap Shades
4. Месть телефонного фрикера — Iron Soldier
5. Международные карты MCI — Knight Lightning
6. Как вскрывать замки Master — Gin Fizz и Ninja NYC
7. Как сделать ацетиленовую бомбу — The Clashmaster
8. Школьные и колледжские компьютерные dial-up линии — Phantom Phreaker

Позвоните на Metal Shop и оставьте отзыв: укажите тему файла и где вы получили эти файлы, чтобы ваша статья могла попасть в Phrack Inc.

Hacking SAM: описание dial-up системы безопасности

Автор: Spitfire Hacker

Группа: 2600 Club

SAM — это система безопасности, которую сегодня используют во многих колледжах как защиту от внешнего проникновения. В ней применяется процедура обратного дозвона, и она довольно эффективна.

Чтобы получить доступ к компьютеру, сначала нужно позвонить на порт, к которому подключён SAM. Для одного из таких колледжей порт находился по номеру:

(818) 885-2082

После звонка SAM ответит на линию, но больше никак не отреагирует: несущих сигналов не будет. В этот момент с кнопочного телефона нужно ввести действительный **Login Identification Number** — LIN.

Формат номера:

xxуууу

Для указанного выше номера xx равно 70, а уууу — это последние четыре цифры телефонного номера действительного пользователя.

Если введён действительный LIN, SAM даст один из трёх ответов:

1. Низкий тон длительностью около одной секунды.
2. Чередующийся высокий/низкий тон длительностью около одной секунды.
3. Короткий тональный всплеск.

Ответы 1 и 2 означают, что SAM принял код доступа и ждёт, пока вы повесите трубку. После этого система позвонит на телефонный номер действительного пользователя и будет ждать второго сигнала.

Ответ 3 означает, что все исходящие линии заняты.

Если SAM принимает ваш код доступа, дальше нужно подключиться к линии действительного пользователя и перехватить SAM, когда он позвонит. Если это удалось, нажмите клавишу * на телефоне. SAM ответит стандартной несущей, и вы внутри.

Это всё, что мне пока удалось выяснить. Позже я напишу по этой теме больше информации.

-%>Spitfire Hacker<%-
2600 Club!

Простая трассировка загрузки

Автор: Cheap Shades

Группа: 2600 Club

Kleptic Palice.....(314) 527-5551
5 Meg BBS/AE/CF

Metal Shop.....(314) 432-0756
Elite BBS
Home of 2600 CLUB! and Phrack Inc.

Примерно три или четыре года назад мой очень хороший друг преподавал курс программирования на машинном языке для серии Apple II. Я, как хороший друг и к тому же от скуки, спросил его о взломе игр для Apple. Он рассказал, что прошлое лето провёл, снимая защиты с программ.

Он показал мне метод, который придумал полностью самостоятельно: трассировку загрузки. Он тогда не знал, что этот подход уже был довольно популярен, но разработал собственный способ, и по сравнению с другими файлами на эту тему это самый простой метод, который я видел. Чтобы дать представление: SN0GGLE я полностью загрузил в память и подготовил к дампу примерно за 12 минут. Я никогда не играл в эту игру, но у друга она была на диске.

Итак, прежде всего: **любые программы можно трассировать при загрузке**. Другое дело, что не все из них легко преобразовать в файлы. Если вы не очень хорошо знаете машинный язык, пробовать стоит только программы, которые полностью загружаются в память.

Для этого вам понадобится кассетный магнитофон. Не волнуйтесь: программа, которую мы будем сохранять, не будет сохраняться слишком долго, и если всё пойдёт хорошо, сохранить и загрузить её придётся только один раз.

Я терпеть не могу изучать теорию чего бы то ни было, поэтому теории здесь не будет. Если вам нужна теория, прочитайте какой-нибудь другой файл, где всё делается трудным способом.

Проверка кассетного магнитофона

Сначала убедитесь, что кассетный магнитофон работает. Загрузите какую-нибудь программу через BLOAD и введите:

```
CALL -151  
AA60.AA73
```

Вы увидите что-то вроде:

```
AA60-30 02 xx xx xx xx xx xx  
AA68-xx xx xx xx xx xx xx xx  
AA70-xx xx 00 08
```

Или что-то похожее. 30 02 — это длина (\$0230 байт). 00 08 — начальный адрес (\$0800).

Теперь нужно попробовать сохранить программу. Введите:

```
800.A2FW (A2F = $800 + $230 - 1)  
1000<800.A2FM  
800:00 N 801<800.A2FM  
800.A2FR  
1000<800.A2FV
```

Когда вы убедились, что кассета работает, можно переходить к интересному. И, кстати, не делайте глупостей и не пробуйте это на //с.

Перенос загрузочного кода ROM в RAM

Сначала переместите ROM-код загрузки в RAM. Все шаги ниже выполняются из монитора, с приглашения *.

```
8600<C600.C6FFM
86F9:5C FF
```

Теперь загрузите первый шаг загрузчика:

```
8600G
C0E8 (ВЫКЛЮЧИТЬ ДИСКОВОД)
```

Теперь у вас успешно загружены дорожка 0, сектор 0. Поскольку мы не хотим перезаписывать то, что уже загрузили, введите:

```
8500<800.8FFM
86F9:01 85
8501L
```

Посмотрим, что получилось.

Сначала проверьте, не перемещают ли эту часть в буфер клавиатуры. Многие программы так делают, а файлы по трассировке загрузки, которые я видел, даже не рассматривают этот случай.

```
LDX 00
LDA 800,X
STA 200,X
INX
BNE $803
JMP $211 ; или любой $2xx
```

Иногда то же самое делается через Y вместо X.

Затем следующая часть зашифрует или перемешает то, что находится в \$08xx, но об этом нам не нужно беспокоиться. В любом случае найдите этот JMP \$2xx и измените его на:

```
4C xx 85
```

Оставьте xx тем же самым. Обычно это будет следующий адрес, но лучше перестраховаться.

Теперь просканируйте код на наличие других JMP. Если найдёте прямой переход, то есть не косвенный, где адрес стоит в скобках, измените его на:

```
4C 5C FF
```

Но сначала запишите, куда он раньше переходил, чтобы знать, где искать дальше. Скорее всего, это будет 301 или B700. Если это B700, вам повезло. Если это 301, впереди ещё немного работы.

Если это был косвенный JMP, скорее всего он выглядел так:

```
JMP ($003E)
```

Если изменить его на 4C 5C FF, а затем проверить 3E из монитора, вы обнаружите, что 3E равно 00, а 3F равно 3E. Монитор использует это место нулевой страницы для текущей позиции в памяти.

Поэтому нужно сделать так:

```
8400:A5 3F 00 20 DA FD A5 3E 20 DA FD 4C 5C FF
```

А затем изменить косвенный переход на:

```
85xx:4C 00 84
```

Кстати, если косвенный переход использует что-то отличное от 3E, скорее всего вы сможете просто посмотреть это из монитора. Если нет, напишите небольшую процедуру вроде приведённой выше, чтобы вывести скрытый адрес. Проверьте эту позицию после следующего запуска. Пока замените переход на 4C 5C FF.

Обычно эта игра продолжается не дольше двух-трёх загрузок. Каждый раз просто переносите вновь загруженную часть в другую область памяти, меняйте переход так, чтобы он уходил в монитор (4C 5C FF), а переход из предыдущей части — так, чтобы он шёл в перемещённый код.

Когда загрузчик выходит в верхнюю область памяти

Когда вы найдёте часть, которая делает JMP в верхнюю область памяти, обычно \$B700, вы почти закончили. Выходная процедура, скорее всего, и будет стартом программы.

Когда вы перехватите её там, всё, что осталось сделать, — сохранить программу на кассету и заново загрузить DOS. Начальный адрес для сохранения должен быть адресом, через который выходит процедура B700. Если он выше \$6000, начинайте сохранять с \$2000, чтобы захватить Hi-Res картинки.

Пусть WXYZ — ваш начальный адрес. Введите:

```
WXYZ.9CFFW    (здесь будет основная программа)
800.WXYZW     (сохраните эту область на случай, если внизу есть что-то нужное,
               чтобы не начинать заново с нуля)
```

Теперь перезагрузитесь:

```
C600G        (с DOS-дискон в дисководе!)
CALL -151
WXYZ.9CFFR
Bsave PROGRAM,A$WXYZ,L$(Whatever 9CFF-WXYZ+1 is)
```

Если появляется ошибка, файл слишком большой. Быстрый патч DOS для исправления:

```
A964:FF
```

После этого попробуйте снова.

Теперь, когда программа сохранена, попробуйте её запустить. Хорошая идея — вынуть диск из дисковода: никогда не знаешь, что программа может попытаться сделать, если увидит, что DOS загружен.

```
WXYZG
```

Если работает, для проверки качества кряка выключите питание системы и попробуйте выполнить BRUN после холодной загрузки.

Если вместе с программой сохранены картинки

Если вы сохранили картинки вместе с программой, скорее всего она не запустится. Нужно добавить JMP по адресу 1FFD, который перейдёт к основной программе. Затем снова выполните BSAVE с начальным адресом A\$1FFD и добавьте 3 к длине.

Если программа во время работы пытается обратиться к дисководу, я бы посоветовал сдаться, если только вы действительно не понимаете использование диска без DOS. Но если бы вы понимали это, вероятно, вы бы не читали этот файл.

Если вы получаете `break` по адресу ниже `$2000`, нужно загрузить вторую программу, которую вы сохранили на кассету. Поставьте переход по `$800` к основной программе и сохраните всё целиком. Если и это не работает, придётся делать что-то действительно хитрое.

Когда программа наконец запускается, нужно понять, что реально используется, а что просто занимает память впустую. Здесь я уже не могу сильно помочь. Просто обязательно держите рабочую копию и перед каждым тестом полностью выключайте машину, чтобы очистить всё, что могло остаться в памяти.

Удачи и веселья.

Cheap Shades
2600 CLUB!

Обязательно достаньте копию PHRACK INC., доступную на хороших BBS/AE повсюду.

The Phone Phreak's Fry-Um Guide

Составил: The Iron Soldier

При помощи: Dr. Dove

Примечание: это руководство всё ещё составляется, и по мере того как телефонные фрикеры узнают больше об искусстве мести, оно всегда будет расширяться.

«Месть за мной», — говорит фрикер.

Метод 1: веселье с телефонной линией

Позвоните в коммерческий офис. Он должен быть указан в начале белых страниц телефонного справочника. Скажите, что хотите отключить линию Скотта Кормана.

Наберите:

800-xxx-xxxx

Скажите:

«Здравствуйте, это мистер Корман. Я переезжаю в Калифорнию и хотел бы отключить телефонное обслуживание. Сейчас я в аэропорту. Я звоню из телефона-автомата, мой номер — [414] 445 5005. Окончательный счёт можете отправить по адресу: [какой-нибудь адрес в Калифорнии]. Спасибо».

Метод 2: телефонные книги

Позвоните в коммерческий офис из телефона-автомата. Скажите:

«Здравствуйте, я хотел бы заказать телефонную книгу Верхней Вольты [или любого удалённого района с прямым набором]. Это Скотт Корман, отправьте по адресу: 3119 N. 44th St., Milwaukee, WI 53216. Да, я понимаю, что это будет стоить \$xx (\$25-\$75!!). Спасибо».

Метод 3: телефонные звонки

Позвоните на PBX, введите код и получите внешнюю линию. Затем наберите 0+ и нужный номер. Вы услышите сигнал, а затем оператора. Скажите:

«Я хотел бы записать оплату этого звонка на мой домашний телефон 414-445-5005. Спасибо».

Мы с другом сделали это одному неудачнику: я позвонил ему в 1:00 ночи, и мы оставили телефон снятым с крючка на всю ночь. По моим подсчётам, это стоило ему \$168.

Метод 4: разные услуги

Снова позвоните в коммерческий офис с телефона-автомата. Скажите, что хотите добавить ожидание вызова, переадресацию, трёхстороннюю связь и так далее. И снова вы — знаменитый неудачник Скотт Корман.

Он платит — вы смеётесь. Вы не представляете, как смешно было разговаривать с ним и гадать, что это за щелчки он всё время слышит.

Метод 5: изменённый и неопубликованный номер

Сделайте то же, что в методе 4, но скажите, что хотите изменить и скрыть ваш номер, то есть номер Скотта. Любой, кто будет ему звонить, услышит:

```
BEW BEW BEEP. The number you have reached, 445-5005,  
has been changed to a non-published number. No further.....
```

По-русски смысл сообщения примерно такой:

```
БИУ БИУ БИП. Номер, на который вы позвонили, 445-5005,  
был изменён на неопубликованный номер. Дальнейшая информация.....
```

Метод 6: переадресация

Для этого нужен один, два или три сообщника. Примерно на Рождество идите в Toys 'R' Us. Уведите всех от стойки обслуживания клиентов или менеджера:

«Эй, не могли бы вы мне помочь?»

Затем воспользуйтесь их телефоном и наберите номер. Обычно сначала нужно набрать 9, а затем снова коммерческий офис.

На этот раз скажите, что вы из Toys 'R' Us и хотите добавить переадресацию звонков на 445-5005. Скотт будет получать от 100 до 600 звонков в день.

Метод 7: русский звонок

Позвоните с телефона-автомата в 22:00. Скажите оператору, что хотите заказать звонок в Россию. Скажите, что звоните с телефона-автомата, а ваш номер — это номер неудачника, которого нужно «поджарить», например 445-5005.

Она скажет, что ей придётся перезвонить примерно через пять часов, и вы соглашаетесь. Тем временем неудачник, например Скотт, получит в 3:00 ночи звонок от оператора, который скажет, что заказанный им звонок в Россию готов.

Контакт

Если у вас есть вопросы, оставьте мне e-mail на любой доске, где я бываю.

```
The Iron Soldier  
TSF — The Second Foundation!
```

Использование телефонных карт MCI

Автор: Knight Lightning

Группа: 2600 Club

Как набирать международные звонки через MCI

«Использовать MCI для международных звонков легко».

1. Наберите номер доступа MCI и код авторизации. Код — это 14-значный номер; первые 10 цифр при этом являются NPA+PRE+SUFF держателя карты.
2. Наберите 011.
3. Наберите код страны.
4. Наберите код города и нужные PRE+SUFF.

Страны, обслуживаемые MCI

950-1022
1-800-624-1022

Всего это 33 страны. Чтобы получить extender для этих звонков, набирайте:

Иордания	962	Танзания	255
Кения	254	Тунис	216
Кувейт	965	Объединённые Арабские Эмираты	971
Малави	265	Уэльс	44

Для местных звонков

1. Наберите 950-1022 или 1-800-624-1022.
2. Дождитесь тона.
3. Наберите 0, код зоны, телефонный номер и 14-значный код авторизации.

После этого вы услышите ещё два тона, означающие, что соединение установлено.

Knight Lightning --> The 2600 Club!

Как открывать кодовые замки Master

Авторы: Gin Fizz и Ninja NYC

Вы когда-нибудь пытались впечатлить друзей, открыв один из кодовых замков Master, и терпели неудачу? Тогда читайте дальше.

Компания Master сделала такие замки с защитной схемой: если сильно тянуть за дужку, ручка набора не поворачивается. Это была их самая большая ошибка. Ладно, перейдём к делу.

Первое число

Возьмите любой замок Master, чтобы понимать, что происходит.

1. Потяните за дужку, то есть за ту часть, которая отскакивает, когда вы вводите комбинацию. Но тяните не настолько сильно, чтобы ручка набора перестала двигаться.
2. Продолжая тянуть, поворачивайте ручку влево, пока она больше не будет двигаться.
3. Прибавьте 5 к полученному числу.

Поздравляем: теперь у вас есть первое число.

Второе число

Это намного сложнее.

Прокрутите диск несколько раз, затем перейдите к первому найденному числу. После этого поворачивайте диск вправо, один раз пройдя мимо первого числа.

Когда вы его прошли, начинайте тянуть за дужку и поворачивать диск. В какой-то момент он попадёт в паз и зафиксируется. Находясь в пазу, тяните за дужку и поворачивайте ручку. Если ход свободный, переходите к следующему пазу. Если ход тугой, вы нашли второе число.

Третье число

После получения второго числа прокрутите диск, затем введите первые два числа. После второго числа двигайтесь вправо и на каждом числе тяните за дужку. Если вы всё сделали правильно, замок в итоге откроется.

Если не получится с первого раза, будьте терпеливы: это требует времени.

Веселитесь.

Gin Fizz / 2600 Club! / TPM
Ninja NYC / TPM

Ацетиленовая Воздушная Бомба от Clashmaster'a

```
  _\_/|  /_____/
  |__|_letal/ /hop
  /_____/
(314)432-0756
24 Hours A Day, 300/1200 Baud
```

Presents...

==Phrack Inc.==
Volume One, Issue One, Phile 7 of 8

```
!          //      !
!          //      !
!          // heClashmaster's      !
!          .=====      !
!          <  A C E T Y L E N E  >      !
!          <  ->B A L L O O N<-  >      !
!          <  ---->B O M B<----  >      !
!          `=====      !
!          Written exclusively for...      !
!          The Phrack Inc.      !
!          2600 Club      !
!          Newsletter      11/01/85!
```

Автор: The Clashmaster

Представьте себе такую картину. Большой надутый зелёный мусорный пакет медленно планирует вниз с высокого здания. По мере приближения к земле он набирает скорость. Прохожие смотрят вверх и думают: «Что это ещё за...?» Пакет ударяется о землю! **БУМ!!!** Он взрывается громоподобным огненным шаром из зелёных клочков пластика и пламени!

«Что это такое?» — спросите вы. А это и есть знаменитая «Ацетиленовая воздушная бомба». И вот как её сделать.

Ингредиенты

(1> Для небольшой бомбы: полиэтиленовый пакет. Не слишком большой.

Для чего-то покрупнее: зелёный пластиковый мусорный пакет.

(2> Несколько «Fun-Snaps» (хлопушки-щелчки). Дюжины с лихвой хватит.

(3> Несколько завязок для мусорных пакетов. Верёвка тоже подойдёт.

(4> Несколько камней. Не слишком тяжёлых, но это зависит от размера бомбы и желаемой скорости снаряжённого шара.

(5> **ГЛАВНЫЙ ИНГРЕДИЕНТ:** Ацетилен. Именно он применяется в ацетиленовых горелках. Подробнее об этом веществе — ниже.

(6> Один или несколько увлечённых анархистов.

Примечания

Ацетилен — довольно опасное вещество. При контакте с кислородом (воздухом) он нестабилен. По этой причине, а также в целях вашей безопасности, рекомендую держать весь ацетилен ПОДАЛЬШЕ от любых источников кислорода. Это означает: не допускайте его контакта с воздухом.

Конструкция

- (1> Наполните ванну холодной водой. Налейте **ОЧЕНЬ** много.
- (2> Теперь опустите мусорный пакет в воду и заполните его водой. Убедитесь, что в пакете **НЕТ** воздуха/кислорода, прежде чем продолжать.
- (3> Теперь возьмите источник ацетилена (я использовал его прямо из горелки и рекомендую поступать так же) и заполните пакет ацетиленом.
- (4> Теперь, осторожно обращаясь с ацетиленом, достаньте пакет из ванны и туго завяжите горловину завязкой или верёвкой. Дайте шару высохнуть. (Уберите его в безопасное место.)
- (5> Итак. Теперь, когда шар сухой и наполнен ацетиленом, откройте его и бросьте туда несколько камней. Также добавьте Fun-Snaps. Камни потянут шар вниз, а Fun-Snaps дадут искру при ударе, тем самым воспламенив легковоспламеняющийся ацетилен. **БАБАХ!**
- (6> Теперь снова **ОЧЕНЬ** плотно затяните завязку или верёвку. У вас в руках хрупкая, но мощная воздушная бомба.

Применение

Просто сбросьте со скалы, самолёта, здания или откуда угодно. Она ударится о землю и взорвётся огненным шаром. Следите за тем, чтобы не находиться вблизи места взрыва. И следите за тем, чтобы не оказаться прямо над взрывом — огненный шар может подняться вверх и нанести вам серьёзные ожоги.

Удачи!

Но будьте осторожны...

ПРИМЕЧАНИЕ: Я, The Clashmaster, НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ не несу ответственности
===== за использование данной информации в каком-либо виде. Это
исключительно в информационных целях!

Это издание клуба 2600.

-=Clash=-

2600 Club

Номера школ и университетов

Организация	Номер / диапазон
Harvard University	617-732-1251
Yale	203-436-2111
District 214	312-398-8170
Chicago Board of Education	312-254-1919
Spence Schools	212-369-5114
University of Texas	214-688-1400
University of Missouri	314-341-2776
University of Missouri	314-341-2910
University of Missouri, 1200 бод	314-341-2141
Cal-Tech	213-687-4662
University of Nevada	402-472-5065
Princeton University	609-452-6736
Stony Brook University	516-246-9000
Depaul	312-939-8388
University of San Diego	619-452-6792
RPI School	518-220-6603
William State University	313-577-0260
Harvard	617-732-1802
Stockton	209-944-4523
Northwestern	312-492-3094
Circle Campus	312-996-5100
Circle Campus	312-996-6320
University of Mexico	505-588-3351
University of Florida	904-644-2261

Queens College	212-520-7719
University of Denver	303-753-2737
University of Denver	303-753-2733
University of Syracuse	315-423-1313
University of Illinois	312-996-5100
University of Virginia	703-328-8086
MIT Research	1-800-545-0085
St. Louis Community College	314-645-1289
SIUE	618-692-2400
SIUE	618-692-2401
SIUE	618-692-2402
SIUE	618-692-2403
SIUE	618-692-2404
SIUE	618-692-2405
SIUE	618-692-2406
SIUE	618-692-2407
SIUE	618-692-2408
Universiti-----	215-787-1011
Willaim -----	313-577-0260
University of Florida	904-392-5533
Col & Union College	301-279-0632
Georgia State	404-568-2131
University of Mass.	413-545-1600
Purdue	317-494-1900
Northwestern	312-492-7110
University of New Mexico	505-227-3351
University of Texas	214-688-1400

Temple University	215-787-1010
Melville High School	516-751-6806
UCSD	619-452-6900
Oakland Schools	313-857-9500
University of Maryland	301-454-6111
California St. Fullerton	714-773-3111
N.Y.U.	212-777-7600
University of San Diego	619-293-4510
University of Colorado	303-447-2540
University of Colorado	303-447-2538
MIT Research	617-258-6001
Dartmouth College	603-643-63q0
Spence School	212-369-5114
University of Washington	206-543-9713
University of Washington	206-543-9714
University of Washington	206-543-9715
University of Washington	206-543-9716
University of Washington	206-543-9717
University of NC	919-549-0881
Harvard — Law, Business, Medical Schools	617-732-1251
Virginia University	703-328-8086
WVU	304-293-2921 through 304-293-2939
WVU	304-293-4300 through 304-293-4309
WVU, 1200 бод	304-293-4701 through 304-293-4708
WVU, 1200 бод	304-293-5591 through 304-293-5594
WVU, 134.5 bps	304-293-3601
WVU, 134.5 bps	304-293-3602

Lake Wash. School	206-828-3499
University of San Diego	619-452-6792
RPL School	518-220-6603
Another School	212-369-5114
Harvard	617-732-1251
Harvard	617-732-1802
William State University	313-577-0260
Florida University	904-644-2261
Wayne State	313-577-0260
U of F	904-644-2261
High School	513-644-3840

Организация	Номер / диапазон
Harvard University	617-732-1251
Yale	203-436-2111
District 214	312-398-8170
Chicago Board of Education	312-254-1919
Spence Schools	212-369-5114
University of Texas	214-688-1400
University of Missouri	314-341-2776
University of Missouri	314-341-2910
University of Missouri, 1200 бод	314-341-2141
Cal-Tech	213-687-4662
University of Nevada	402-472-5065
Princeton University	609-452-6736
Stony Brook University	516-246-9000
Depaul	312-939-8388
University of San Diego	619-452-6792

RPI School	518-220-6603
William State University	313-577-0260
Harvard	617-732-1802
Stockton	209-944-4523
Northwestern	312-492-3094
Circle Campus	312-996-5100
Circle Campus	312-996-6320
University of Mexico	505-588-3351
University of Florida	904-644-2261
Queens College	212-520-7719
University of Denver	303-753-2737
University of Denver	303-753-2733
University of Syracuse	315-423-1313
University of Illinois	312-996-5100
University of Virginia	703-328-8086
MIT Research	1-800-545-0085
St. Louis Community College	314-645-1289
SIUE	618-692-2400
SIUE	618-692-2401
SIUE	618-692-2402
SIUE	618-692-2403
SIUE	618-692-2404
SIUE	618-692-2405
SIUE	618-692-2406
SIUE	618-692-2407
SIUE	618-692-2408
Universiti-----	215-787-1011

Willaim -----	313-577-0260
University of Florida	904-392-5533
Col & Union College	301-279-0632
Georgia State	404-568-2131
University of Mass.	413-545-1600
Purdue	317-494-1900
Northwestern	312-492-7110
University of New Mexico	505-227-3351
University of Texas	214-688-1400
Temple University	215-787-1010
Melville High School	516-751-6806
UCSD	619-452-6900
Oakland Schools	313-857-9500
University of Maryland	301-454-6111
California St. Fullerton	714-773-3111
N.Y.U.	212-777-7600
University of San Diego	619-293-4510
University of Colorado	303-447-2540
University of Colorado	303-447-2538
MIT Research	617-258-6001
Dartmouth College	603-643-63q0
Spence School	212-369-5114
University of Washington	206-543-9713
University of Washington	206-543-9714
University of Washington	206-543-9715
University of Washington	206-543-9716
University of Washington	206-543-9717

University of NC	919-549-0881
Harvard — Law, Business, Medical Schools	617-732-1251
Virginia University	703-328-8086
WVU	304-293-2921 through 304-293-2939
WVU	304-293-4300 through 304-293-4309
WVU, 1200 бод	304-293-4701 through 304-293-4708
WVU, 1200 бод	304-293-5591 through 304-293-5594
WVU, 134.5 bps	304-293-3601
WVU, 134.5 bps	304-293-3602
Lake Wash. School	206-828-3499
University of San Diego	619-452-6792
RPL School	518-220-6603
Another School	212-369-5114
Harvard	617-732-1251
Harvard	617-732-1802
William State University	313-577-0260
Florida University	904-644-2261
Wayne State	313-577-0260
U of F	904-644-2261
High School	513-644-3840

Файл предоставлен **The Alliance:**

6 1 8 - 6 6 7 - 3 8 2 5
7 p.m. - 7 a.m.

Загружено Phantom Phreaker.