

JAN KJÆRS



Magiker-nomerne

Det er de kloge nomer, der kan magi. De hjælper også prinsesse Zika med råd og vejledning. Magiker-nomerne får deres magiske kraft fra Nomerskoven, så de skal være i nærheden af natur for at kunne lave deres magi. I 'Den magiske nom' lærer Menza at fantasien er lige så vigtig som magien.



JAN KJÆRS



Kriger-nomerne

Nomerskoven er et farefuldt sted. Der er altid brug for de stærke kriger-nomer til at beskytte byen. Det er vigtigt at være god til at bruge våben, når man er kriger-nom. Men i historien 'Viljetyven' lærer kriger-nomen Elmo, at der også er noget andet, man skal være god til som kriger-nom ...



JAN KJÆRS



Rytter-nomerne

De gule nomer passer på alle dyrene i Nomerbyen. Nomerne's ridedyr hedder pigoer, og det er rytter-nomerne, der tager sig af dem. Men rytter-nomer kan meget andet end at ride på pigoer, de kan f.eks også flyve på ørne, hvis der bliver brug for det.



JAN KJÆRS



Helbreder-nomerne

Er man kommet galt af sted, er det godt at kende en helbreder-nom. Det er også dem, der tager sig af nomer-æggene, som vokser på Nomertræet. I historien 'Viljetyven' er det helbreder-nomen Noma, som er leder af gruppen af eventyrere, der drager ud på en farlig mission.



JAN KJÆRS



Opfinder-nomerne

De står for alt byggeriet i byen, og de opfinder de maskiner, som nomerne bruger. Men opfinder-nomerne sidder ikke altid bare i Nomerbyen, nogle gange tager de også ud på eventyr, som Envo gør det i historien om 'Trikozappen'.



JAN KJÆRS



Mad-nomerne

Det er de nomer, der laver al den lækre mad, som nomerne får at spise. De er eksperter i at samle nødder og frugter i skoven. I historien 'Manta og Skovpiraterne' viser mad-nomen Manta, at man nogle gange kan bruge skovens planter og frugter til andet end at lave mad ...

