

Para mi proyecto elegiría EJS. Me pareció fácil de configurar y muy practico poder separar las partes reutilizables en partials. De los 3 es el que más fácil me resulto incorporar código js para control de flujo y acceder a objetos.

En segundo lugar, me quedo con Hbs, me resultó super fácil de implementar.

Lastima Pug con su propia sintaxis y la indentación del código para declarar las jerarquías.